


感谢您下载并阅读**NZLOGIN.COM**制作的电子杂志
以下是 **2004** 年我们将为您提供的电子杂志列表
希望大家在享受阅读乐趣的同时多多支持我们的网站

瑞丽服饰美容
瑞丽可爱先锋
瑞丽伊人风尚
电影世界
电子游戏软件
**Hope**
当代歌坛
青年文摘
大众汽车玩家
名车志
大众软件
微型计算机
新潮电子

本站所有杂志均为本站原创制作，未经许可严禁转载或做任何商业用途

2004 nzlogin.com All rights reserved

E3特别号：我们豁出去!!追加16面彩页展会足量报道!!

2004 13

GAME SOFTWARE

# 电子游戏软件

◆攻略人行道

**PIKMIN2**

201种宝物彻底研究

**光明力量** 暗黑龙的复活

全隐藏人物、卡片全收集

**HITMAN契约**

**血腥左轮**



最终幻想XII人物专题海报四款 送

◆科普园地

**PS2的沉重3**

外壳与周边解密

**GC记忆卡无限大**

**XBOX打造家庭娱乐中心**




**E32K4,魄力影像大集结**

40分钟新作情报，30多款大作现身

**日文地狱电击版,滚瓜乱叫教日文**

铁杆合作组三人集体亮相电击

**FFXII6分钟最新动感冲击波**

三位一体价 杂志+光盘+赠品 9.8元

饕餮E3

# 150款 游戏痛快介绍 E3展会现场完全报道

# 针尖对麦芒 NDS VS PSP

掌机新贵软硬件彻底攻略



# 编辑手札

五一长假已然结束，所有的小编们都重新振奋起精神以120%的劲头迎接E3展会的到来。每个人都日以继夜、废寝忘食的坚守在工作岗位上，希望为玩家送上最及时迅速全面的信息。然而被阴雨和困倦所折磨的编辑们难免会有疏漏之处，还请各位读者见谅，同时也欢迎大家来信来函批评指正。



## 踩火象

●最近编辑部内提到最多的就是NDS和PSP，什么外形啊、重量啊、游戏啊、价格啊一直都喋喋不休，不是志同道合之声，就是你死我活之论，直到大家都觉得实在没什么可说的了，才静寂一下。但每每总是十几分钟后……

“诶，你说咱们谁会第一时间去买呢？”新一轮争辩再次开始。

●行货PS2目前又有新突破，从内部得到消息说，一部顶级RPG大作即将会在国内面市，虽然具体是哪一款还暂时不能公布，但绝对可以令玩家感到振奋。希望今后SONY中国能够在推广自己白领群体的同时，不断兼顾咱们游戏老百姓。

●作为玩家，我热爱E3；作为工作，我憎恨E3，那么多消息一股脑滚出来，看着是过瘾，但总结分析起来，犹如慢性自杀！！



## 风林



●Eye Toy真是良药，搞的风林最近对其他游戏期待度都下降，反倒是想早早把这个视频游戏搞回来一天三小时了。哦，对了，那个给风林买了美发教材的朋友，小木头是天生懒惰型，好不情愿去发廊一遭，因此答应你理发到现在也没去实现。不过最近确实有换发型的打算……或者改成卷卷的……吐喷……

●上期把《掌机迷13》的发售广告做错了上市日期，自己面壁10分钟，对脑细胞一通虐杀，下次不敢了。

●水货正版让人伤透心，回头看看当年花了四五零买的“蓝色风暴“，现在大概去掉前面的四就可以拿回一套新的了。你说我这是何苦呢……因此与coohuang商订暂别水货正版一段时间，等寂静岭4发售的时候再解禁……说起来，离发售日没几天了呢。



## 北斗

●五一长假找了个好天气骑上自行车漫无目的的去市郊闲逛。雨后凉凉的风吹在身上，碧绿的田野取代林立的高楼映入眼帘，那份悠闲的喜悦真是难以言表……两个小时后，某不知名的乡间小道上：北斗发现自己彻底迷路了。

●什么叫做“外交辞令”？那就是当别人问“一加一等于几”时，你的回答是“我认为一加一等于二以外的任何数，但我也不排除它等于二的可能！”如果能够做到这一点，那么大家就已经出师了。

●看读者的来信真是乐趣多多，不过当拆信工具从徒手升级到小刀后，由于刀法的生疏，北斗的双爪从此便多灾多难。为了安全着想，遂决定以后用牙齿咬。



●ZERO3的前八个场景不费血满分S级通关达成！虽然最近由于工作繁忙致使研究一度中断，不过我一定会继续努力的。



## 飞月

●5.1转瞬即逝，E3又接踵而来，短暂的休息后紧接着就是不可开交的繁忙，身体一下子还真有点不适应。从飞月眼睛中新增的血丝就可以看出E3绝对是本月最大的事件，这次展会上冷门频传，曝光的新机种更是让飞月口水直流。唉，看来又要攒钱啦。




●纳尼亚王国也要出游戏了，心中有一种不祥的预感，总觉得一部名著从此就要被糟蹋烂了。

●最近飞马的动画片超多啊，咪咪流浪记、火影、樱桃小丸子、犬夜叉，每一部都是必收精品。说归说，飞月直到现在还没来得及出去大扫荡，只好靠看谍报先解解馋了。实在不行还可以去敲诈AKIRA大人哦，呵呵。



## PERFECT

●E3越来越拽，PSP和DS竞相发表，什么TK5、武藏传也来凑热闹，玩家欢欣鼓舞，媒体却被搞得狼狈不堪，这些日子大家加班加点赶制E3的稿子，只为了读者大人能满意。

●最近莫名其妙地对NBA发生了兴趣，虽然自己连篮球规则都搞不太清，但是却愿意为湖人对马刺的季后赛疯狂一把，也许是因为足球的5大联赛都已经没有了悬念。说到这，突然感到悬念真的很重要，这就难怪PSP要吊上一年的胃口才肯露出庐山真面目了。

●截稿前夕北京总是阴雨连绵，早上起床越发痛苦，每天都会后悔前一天的晚上为什么没有早点睡觉……这个苦恼恐怕是很多人的通病，在这里我要号召各位游戏的同道中人把握正常的作息时间，毕竟游戏不是生活的全部，适度的游戏才能体会到最大的快乐。



## 宇部

●两大巨头的新掌机终于亮相，相信最让人大跌眼镜的应该是任天堂的NDS吧？至少从目前来看，NDS的造型和性能与索尼PSP还是有一定的差距，相比外形精致时尚的索尼PSP，NDS无疑处于下风。期待了很久的梦幻机种显得实在简陋，确实令Fans汗颜。不过从某些软件来看NDS的手写笔与触摸屏应该有让聪明的厂商发挥的余地，吃豆和那个打磨砂轮游戏给人启发，所以现在就来论输赢未免太早了些。PSP的软硬件虽然表现华丽，但售价方面也许是瓶颈。



相比还是橙红版的NDS比较顺眼。比较欣赏LR键的设计风格，酷似单反相机的快门，手感应该不错。

●本届E3展上各大厂商的激烈竞争使我时常冒出这样的念头：假如10多年前N和S的光碟超任机计划得以实现，现在可能早就“天下”一统了。玩家可以很开心地在索尼品牌的任天堂兼容机上玩到马里奥……SEGA当然更早落败，而微软也自然知难而退……



## 小沛



●风林买了一本电影杂志，小沛借来阅读，忽然对《天下无贼》和《江湖》这两部片子产生了浓厚的兴趣。正看得入神呢，结果PERFECT君走过来对我说：“看MM呢？这么入迷！”急于解释的小沛连忙翻开杂志给PERFECT看，结果一着急翻到了詹尼佛洛佩兹的性感照片……从他异样的眼神中，我知道！小沛就是跳进84消毒液里也洗不清了！！

●E3展终于开始了，小沛的疯狂工作日也随之拉开了序幕！忙里偷闲之际，小沛对于PSP和NDS孰强孰弱的问题产生了浓厚的兴趣！！自认为两者皆有可取之处，只是如果两者兼得的话，那么小沛就得啃N个月的咸菜了！！

●小沛生日快到了！！无限兴奋！不知今年会得到什么礼物呢？！希望是超级无敌海景别墅一套，阿诺骑过的3000CC太子车一部，外加首套PSP和NDS限量版预定以及软件各一百张！……梦总是美好的！！

# 电子游戏软件 GAME SOFTWARE VOL.136 2004/13

次世代传媒 VGAME.CN

## 饕餮E3——E3展特别报道加大号·软件情报海量释放

### 针尖对麦芒 NDS VS.PSP



本期封面：最终幻想XII

## GAME INDEX




半月刊 每月1日/15日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
执行主编：杨柯来、杨帆
地址：北京安外邮局75信箱
邮编：100011
编辑部电话：（010）64472187
E-MAIL：vgame@public.bta.net.cn
邮购部电话：（010）64472177
广告部：佟晨、武小姐
联系电话：（010）64472920 （010）64472180
E-MAIL：vgame@publicb.bta.net.cn
印刷：北京新华印刷厂
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11-3505/TP
ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：9.8元

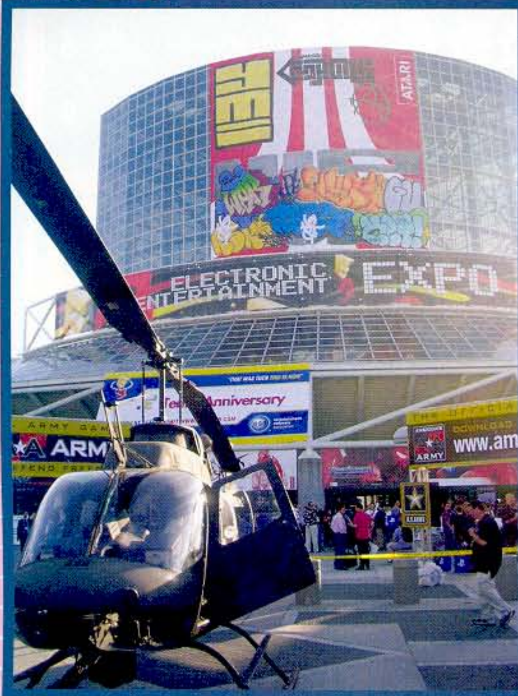


sina 新浪游戏 http://games.sina.com.cn 门户网站合作伙伴


GAME NEWS SPECIAL
# 游戏新闻眼


文/本刊美国记者 陈宇
文/本刊特约记者 王俊生

# 饕餮E3




作为电子游戏以及相关产业内规模最大的盛会，每年的E3都吸引了全球游戏业界以及玩家的所有注意力。今年又正好是E3的第十个年头，规模更是空前。从5月12日到14日，洛杉矶成了业界最瞩目的地方。庞大的洛杉矶会展中心，包括南区和西区在内的所有空间都是人潮涌动。600多家厂商，几百款遍及各个主机平台的游戏纷纷登场亮相，竭尽所能地向人们展示着自己的魅力。

5月12日，会展的第一天。当记者到达会展中心时，一下就被会展中心建筑外面挂满的各色广告所吸引，比较显眼的是西区主楼上的PS广告，南区主楼上的不知道被谁喷上了大量涂鸦的ATARI广告，中央则是一个巨大的蜘蛛侠爬在墙上，而在南区前广场中央最显眼的地方，早已停了一架货真价实的美国陆军的侦察直升机。

第一天正式对外开放的时间是10点整。但是9点都还不到，就可以看到有大量的人群在各个入口处前聚集起来排成了长队，还有一些焦急的玩家不停地喊着“let us in(让我们进去)”的口号。10点还差几分的时候，工作人员终于网开一面，于是无数兴奋的观众一下子就涌进了会场，占地面积54万平米的洛杉矶会展中心顷刻间化为了玩家的欢乐海洋。

由于索尼和任天堂都在E3开幕前夕发布了新掌机PSP和NDS，因而他们理所当然地成为了大会关注的焦点。而且非常凑巧的是，索尼和任天堂的展台都在西区，这两家巨无霸厂商的展台面积加起来就达到了西区总面积的一半以上。其他在西区里的厂商则普遍比较低调。毕竟在索尼和任天堂周围，他们只能充当配角的任务。

索尼展区中，除了10余部PSP硬件和近50款对应游戏的出展以外，唱主角的仍然是PS2游戏的试玩。其中第三方软件商的游戏，如MGS3、“寂静岭4”、“铁拳5”等同时在各自厂商的展台里有更多的演示。展台里还有一些游戏则是已经有了日版即将在美国推出的游戏，比如FF11，还有著名的“Dynasty”系列（三国无双，战国无双）。

作为索尼的近邻，任天堂在E3上公布了大批可以试玩的DS游戏，各个DS试玩区前总是人满为患。与只提供演示动画PSP游戏相比，DS的软件开发度明显更高，这似乎也意味着DS的发售也将走在PSP的前面。

三大硬件厂商里，微软把XBOX的展台放在了欧美厂商更集中的南区。微软的展台相当庞大，几乎清一色都是XBOX游戏的演示和试玩。玩家们极其踊跃，所有的机器旁都有人排队等候。而《Doom3》和《光环2》的展区则经常传来阵阵掌声。

南区里，除了微软之外，最大的公司是EA。这次EA占据了大门口最显眼的位置。展台正中间是一个非常巨大的16:9的显示屏幕，循环地播放参展游戏的movie。提供试玩的游戏大都是体育类作品，此外还有The Sims2、Time Splitter2、Battlefield以及BurnOut3等作品。BurnOut3是一款相当不错的另类赛车游戏。游戏画面精美，速度感超强，碰撞的物理引擎以及画面表现都堪称一流。

与EA等欧美的相比，南区的几家日本厂商是国内玩家所最关心的。这其中包括KONAMI、CAPCOM、SE等几个巨头。

KONAMI这次重点展出的游戏当然就是大家早已熟知的MGS3和“寂静岭4”。和往年一样，MGS3的Movie制作得相当精彩。每次经过KONAMI的展台都可以看到有很多观众坐在地上仔细地观看大屏幕上播放的movie。在旁边丛林布置的试玩区内有很多的试玩版本。人们对这个试玩版的总体印象还不错，特别是新增的很多近距离格斗的动作看上去都比较酷，但是记者不太喜欢它的换装系统。特别是每次必须进入菜单更换服装和脸上的油彩的时候，我都感觉游戏的连贯性被打断。

《寂静岭4：The Room》的展台布置独具匠心，在一间破旧衰败的房间内放着电视机和PS2，和游戏的背景十分贴切，让在其中试玩的我不时有一股寒气从脚底下冒起。

CAPCOM这次带来的游戏也比较多。“恶魔猎人3”感觉上和前作变化不大，不过记者也没有时间仔细试玩，可能只是第一印象吧。不过“生化4”却是一款完全改头换面的作品。全新的视角，全新的操控，完整的3D环境。而且主角还是一如既往的酷，哪怕是受重伤时捂着肚子走路都那么帅气。只可惜这款游戏是出在GC上，不由得为其销量有些担心。

CAPCOM的邻居是NAMCO。“皇牌空战5”和“铁拳5”如期登台，NAMCO的展台活动异常丰富，漂亮MM经常组织各种比赛并分发礼品，曾一度造成展台附近的交通堵塞。

然而令人失望的是，SQUARE-ENIX今年的动作不大，除了“武藏传”新作和宣布延期的FF12，其他公布的作品几乎都是日版游戏在美国的重新包装，比如FF11、“前线任务4”等。

至本刊截稿时止，E3大展已经落下了帷幕。根据大会主办方发布的数据，在开展的3天时间里，总共有来自87个国家与地区的65000位业界人士入场参观。与此同时，大会的各项最佳也在评选中，详细内容请您留意本刊续报。

## 游戏以外的看点







←↑被布置成城堡的展台和游戏MM都是另类看点。

# Sony Computer Entertainment

## 针尖对麦芒!! DS VS. PSP之PSP篇 索尼正式发表PSP外形及详细规格!

2004年5月11日早上8点，就在E3大展正式开幕的前一天，索尼召开记者招待会，正式向外界公布了该公司第一台便携式游戏终端PSP——"PlayStation Portable"。

索尼所展示的PSP外形基本与早先媒体所透露的一致，具体规格为17厘米宽、7.4厘米高、厚度为2.3厘米，配备电池后的重量为260克，采用4.3英寸的16:9液晶显示屏。希望对尺寸有感性认识的读者可以比照一下标准PS2手柄：PSP的宽度和重量都与其相当，而高度则为PS2标准手柄的2/3，厚度方面与两张标准CD盒基本一样。

PSP的按键布置方面基本承袭了PS手柄的设计：左侧为十字形的方向键（Digital Controller），右侧则继续沿用△○×□，LR两键在主机肩部。但与PS手柄不同的是，展会上演示用机的△○×□按键是单色的，没有采用标准的对应色，估计在正式版里会加以更正。

PSP同时保留了一个模拟手柄。这个模拟Controller被安放在主机左下角的位置，初看与话筒很相似。与PS手柄的L3相比，这个模拟手柄不能够往下按，其使用方式更接近于便携式电脑的轨迹球，但没有轨迹球那种滑动感。

主机右侧是电源开关和锁定键，面板下方PSP标志右面依次是亮度调整按钮、声音模式转换按钮、SELECT和START，标志往左依次是音量调整按钮、返回（HOME）键，左侧与电源开关和锁定键相对应的两个开关键则分别负责蓝牙与WIFI的开关，这两个开关的背面则是Memory Stick的插槽，索尼将从PSP开始把MS作为记录用的标准配置，而在上方肩部的中间还有一个USB插口。

由于没有演示光碟的导入方式，目前还不清楚UMD将会如何被放置到主机当中去。（据说UMD光碟的开舱口在主机背面）

PSP采用背光TFT液晶，超大显示屏加上高清晰度使得画面质量相当出色，屏幕的左右视角很大，上下则比较小。不过最令人感到奇怪的是，会场上所演示的游戏基本上都不能直接操作，其完成度看起来并不是很高，但画面给人的第一感觉与PS2效果无异。

软件方面，截止到E3结束，宣布加盟索尼PSP的游戏厂商已有99家，其中包括SQUAREENIX、Konami、Sega、Capcom、Tecmo、EA、Ubi、RockStar等众多世界一流的软件开发商，而他们在PSP上首推的作品也大多都是自己成名作的移植版，包括真·三国无双、MGS、FIFA、SONIC以及GT4等超级巨作，而对应UMD的电影碟在会场上也有展示。

应当看到，PSP是索尼把便携式时尚推到另一个极致的游戏产品。展示中所看到的吊带、耳机、可更换外壳无一不在提醒着人们时尚的到来，也无一不调动着消费者的胃口，想象一下在公车或者地铁里用PSP







↑→PSP主机的正面(上)与背面图(下)。PS系手柄的招牌按键在PSP上一应俱全，主机左上和右上分别带有PLAYSTATION及索尼的LOGO标志，PSP的字样则被安排到了正面的最下方和背面的中央。

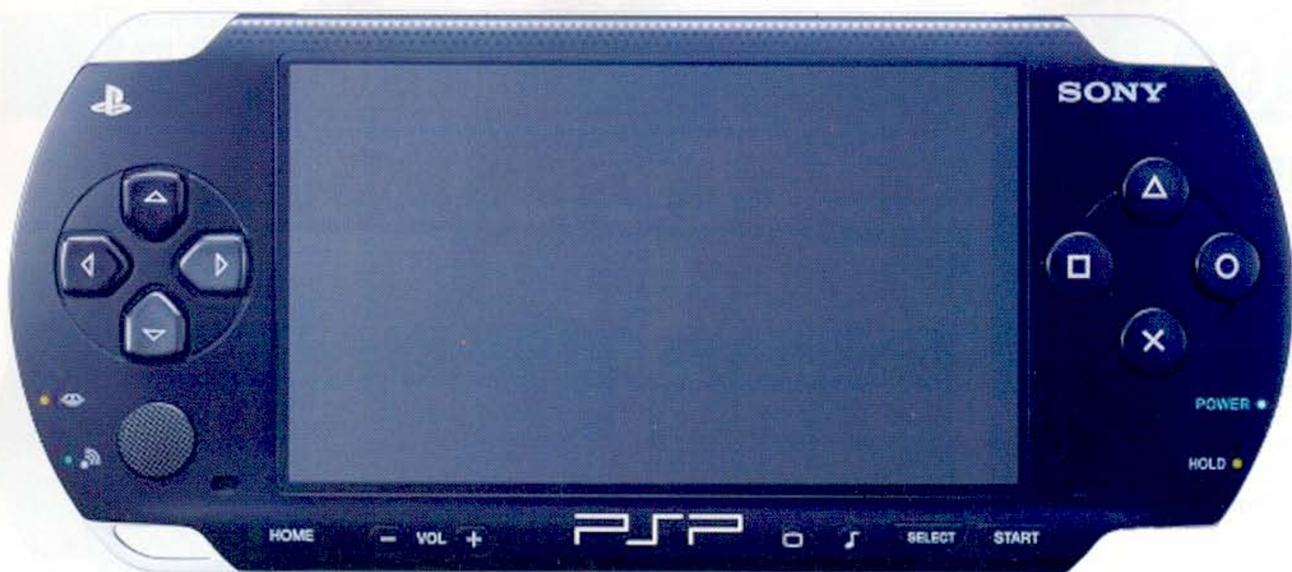


↑美国SCE最高执行官平井一夫向全世界公布PSP外形的瞬间。从平井一夫自信的笑容中人们不难想象索尼对于PSP主机倾注了怎样的心血。无论它在未来的竞争中处于何种地位，这个试图改变便携理念的怪物都将永留史册。



↓在新闻发布会现场，索尼展示了用PSP播放"FF7归来少年"的画面，同时他们宣布这部影像作品将在今冬推出对应PSP的UMD光碟版。图为FF7中与克劳德"剪不断理还乱"的女主角迪芙。

| ~PSP主机的详细数据规格~ | | | |
|---|---|---|---|
| 主机名称 | Play Station · Portable（简称PSP,中文意思为"便携PS"） | | |
| 标准色 | 黑色（E3出展了白色等多种款式） | | |
| 尺寸 | 长170mm×宽74mm×高23mm（含最大突起部分） | | |
| 重量 | 260克(含电池) | | |
| 中央处理器 | PSP专用CPU,主频1～333MHz | | |
| 内存 | 32MB（与PS2一致） | | |
| DRAM | 4MB | | |
| 显示屏 | 4.3英寸16:9宽屏TFT背光液晶，最大光强每平方米200cd（亮度可调整） | | |
| 分辨率 | 480×272 | | |
| 最大发色数 | 1677万色 | | |
| 音乐输出 | 立体声(声音模式和音量可调整) | | |
| 扩张端子 | IEEE 802.11b（Wi-Fi）、USB2.0（Target）、记忆棒、IrDA、IR Remote(SIRCS) | | |
| 使用媒体 | 专用只读取UMD光碟 | | |
| 外连接口 | 外接电源口（5V直流）、电池充电口、耳机口、话筒口、手柄口（用途不明） | | |
| 操作按键 | 方向键（上下左右）、△键、○键、□键、×键、L键、R键、START键、SELECT键、HOME键、POWER键（ON、OFF、HOLD）、亮度调整键、音乐模式切换键、音量调整键、无线LAN开关键（ON、OFF）、UMD出仓键、模拟摇杆 | | |
| 使用电源 | 锂电池或专用外接电源 | | |
| 工作时间 | 最长游戏时间10小时，播放音乐时间8小时，播放电影时间2.5小时 | | |
| 保护机能 | 区域码控制与年龄限制 | | |
| 配件（E3展示用配备） | 专用PSP主机底座支架、专用线控制耳机（附麦克）、专用外接电池、携带包、脖颈吊带 | | |
| UMD光碟规格 | | | |
| 光盘盒尺寸 | 约65mm(长)×64mm(宽)×4.2mm(厚) | | |
| 重量 | 约10克 | 光碟直径 | 约6CM |
| 最大容量 | 单面双层1.8GB | 加密锁码方式 | AES128位元 |
| 对应软件 | PSP游戏(可执行所有功能);UMD 音乐软件(codec ATRAC3plus、PCM);UMD 电影软件(codec MPEG4 AVC、ATRAC3plus、字幕PNG) | | |




↑【PSP主机实物等大图】与丰富的软件阵容相比，主机简洁时尚的外观设计似乎更容易取悦消费者的眼球。这些极富时代感的细节荟萃是以前在任氏掌机中所无法看到的。

打机或者看看电影时候的感觉吧！可以说，单是依靠它的外形，PSP就足以激起人们的购买欲望。

索尼试图通过打时尚牌来建立掌机市场的非玩家群落，这与当初PS的战略方针几乎同出一辙。PSP的最大特点是软件开发极为符合商业化需要，为了让厂商把PS2的游戏更方便地移植到这台主机上，索尼甚至把主机内存从8M扩充到了32M。从开发商的角度而言，“移植”简单易行，成本消耗也并不会因光盘媒体的出现而变得更高；从玩家的角度来看，“随身的PS2主机”这个话题也已经是足够的卖点，移植游戏不但让数量够多，而且质量也足够满足需求了。

→尽管游戏还不能提供试玩，但是包装方式却已经公布于众。索尼对于「概念」的炒作可谓竭尽全力。

过多地追究移植游戏究竟是否有趣是没有意义的，因为绝大多数PSP的购买者对这个问题都不会在意，他们每天只会花上很少的时间——也许只有半个小时——打打游戏作为消遣，因此游戏只要如PS2一般好玩即可，更何况PSP的主要作用是看DVD——PS2附加值的延伸。

创新不重要并不意味着PSP就不能够创新，实际上PSP的超大屏幕和操作键的设置还是能够给游戏设计师充分空间的——这次会展上世嘉的《噗哟噗哟狂热》就是如此，游戏双方手握PSP的各一端就可以实现左右分屏对战，这也给PSP所面对的用户一种全新的体验。

实际上，现阶段PSP所面临的最大挑战只有两个，而且都来自它自己：电池的续航能力与价格。

电池的技术在日本、在E3之前刚刚有了较大的突破，目前最新的便携式电脑已经可以持续使用最多10个小时，这个技术使用在PSP上，可以保证游戏的理论时间同样达到10小时(并非之前所传的待机10小时)，这样即便实际游戏时间只有理论值的6、7成也是相当可以接受的了——更何况终端用户层不需要更长的续航时间，不过考虑到打开WIFI通常要把这个续航时间再减半，因此对于PSP的联网游戏还是不要太期待为好。



↑用GBA与PSP做比较的画面。可以看出，PSP的宽度大约相当于一个横置打开的GBA主机。






↑久多良木健在去年发布的PSP概念设计图。虽然当初很多人都认为这是索尼吊人胃口的宣传手腕，但事实证明，PSP的最终造型就是在这个基础上进化而来的。

价格也许将会是最终困扰索尼的一个难点，目前从业界传来的消息称，索尼目前对PSP的定价有两种不同的考量：要么参照游戏业的惯例以亏本方式销售硬件，要么参照家电业的便携式DVD标准定价。前者的定价应该与PS2初次发售价相当，而后者则很有可能超过500美元。据悉索尼对后一个定价的兴趣似乎更大些，但如果真的以500美元的高价发售，PSP有再多软件的支持也将很难吸引人们的目光。

可以真正操作的PSP游戏将在今年九月份的东京游戏展上大规模推出，而到那时，离这台主机的出货日也已经不远。希望索尼届时已经完全解决了这两大困扰，如果真是这样，那么离S系掌机摧毁N记掌机帝国的日子也不会太远了。

## 全球99家厂商宣布加盟PSP

根据索尼于5月11日在其官方主页上发布情报，截止E3前夕，全世界已经有99家厂商加入了PSP的开发阵营，其中日本方面有34家、北美24家、欧洲31家、其余的10家则来自韩国。

日本方面的厂商包括：ATLUS、BANDAI、BANPRESTO、CAPCOM、CYBERFRONT、Dimps、DORART、EA、元气、GUST、HUDSON、IDEA FACTORY、KOEI、KONAMI及各子会社、YUKES、MARVELOUS、MTO、NAMCO、日本一SOFTWARE、Now Production、SAMMY、SEGA、SNK PLAYMORE、SPIKE、SQUARE ENIX、SUCCESS、TAITO、TECMO、TOMY、WORKJAM；

北美方面的厂商包括：Activision、Atari、Backbone、Bethesda、Eidos、EA、Factor 5、InXile、Konami、LucasArts、Majesco、Midway、Namco、Radical、Rockstar、Saffire、Sega、Snowblind、Sony Online、Stormfront、Surreal、THQ、Ubisoft、Vicarious Visions；

欧洲方面的厂商包括：Acclaim、Activision、Argonaut、Atari、Blitz、Broadsword、Codemasters、Criterion、Driver-Inter、Eidos、Eko、Engine、Eurocom、Full Fat、Hothouse、Icon、Ignition、Kuju、Pocket、PIS、Rebellion、Revolution、Rockstar、Sidhe、Tantalus、Team17、Torus、Ubisoft、Visual、Warthog；

韩国方面的厂商包括：Axis、Cinepix、Coong、Expotato、Lions Logics、Neowiz、Nexon、SEED9、SKonec、Zepetto。

| 日本厂商宣布为PSP开发的游戏情况 | |
|---|---|
| 厂商名称 | 游戏名称/类型 |
| CAPCOM | 恶魔战士编年史/FTG、恶魔猎人系列/ACT、幻侠乔伊系列/ACT |
| 元气 | 首都高赛车系列/RAC |
| KOEI | 真·三国无双(暂定名)/ACT、策略类游戏(内容不明)/SLG、桌上类游戏(内容不明)/TAB |
| KONAMI | 依苏～那比西迪姆的匣子/A·RPG、胜利十一人系列/SPG、职业棒球系列/SPG、麻雀格斗俱乐部(暂定名)/TAB、迷宫探索型射击游戏(内容不明)/不明、合金装备Acid(暂定名)/TAB+ACT |
| CYBERFRONT | 古论/PUZ+ACT |
| SUCCESS | 浮云/联机AVG、麻雀/TAB、Zooo/PUZ |
| SQUARE-ENIX | 未定 |
| SEGA | 噗哟噗哟狂热/PUZ、Project S(暂定名)/不明 |
| SCE | GT赛车4便携版(暂定名)/RAC、萨鲁盖切(暂定名)/ACT、天键地门(暂定名)/A·RPG、随身玩伴系列/AVG、大众高尔夫系列/SPG |
| TAITO | 方块类游戏(内容不明)/PUZ |
| TOMY | 动作类游戏(内容不明)/ACT |
| DORASU | 多拉斯帕青哥/PUZ |
| NOW PRODUCTION | 超能力许可(暂定名)/PUZ、怨灵之村/恐怖AVG |
| NAMCO | T.O.E.(传说系列)/RPG、新山脊赛车(暂定名)/RAC、方块类游戏(内容不明)/PUZ |
| 日本一SOFTWARE | 魔界之声(暂定名)/不明 |
| HUDSON | 天外魔境系列/RPG、炸弹人系列/ACT、炼狱The Tower of Purgatory/科幻RPG |
| BANDAI | 嘎嘎布(暂定名)/RPG、机动战士高达系列/不明 |
| BANPRESTO | 超级机器人大战系列/S·RPG |
| RROMSOFT | 装甲核心系列/ACT |
| YUKE,S | 职业摔跤(暂定名)/SPG |
| WORKJAM | 侦探神宫寺三郎/AVG |

## 足以改变便携理念的8款PSP游戏


↑真·三国无双预计与主机同时发售。


↑捉猴记的画面与PS2版难分伯仲。


↑天键地门似乎是类似三国无双的游戏。



↑GT中夸张的光源变化令人唏嘘。


↑多罗登陆PSP是许多人意料之中的事。


↑加入了卡牌要素的MGS玩法不明。



↑原本已经隐退的恶魔战士也在PSP上获得重生。


↑T.O.E.是传说系列的新作之一。

## 图片直击PSP出展细节

在11日的新闻发布会之后，索尼在随后的E3展上继续对PSP的各种情况进行了展示。PSP的展区在主展厅西侧，展区总共展出了10多台PSP主机，不过可以让玩家亲自动手触摸的主机只有6台，而且索尼没有提供任何对应游戏的试玩，游戏的展示画面全部是事先录制好的演示动画。尽管如此，PSP时尚而华贵的外形还是成为了全场的焦点，展台前始终人满为患，人们争先恐后地把这个具有跨时代意义的掌机握在手中，“感觉PSP的感觉”。


↑主机上方的装置为CCD摄像头，但是使用该外设的方法索尼还没有公开。


↑主机与外接电源连接的状态。从背面看的时候，电源接口在主机的左侧。


↑PSP顶部图。可以看到USB2.0接口。据说UMD开舱键也在这里。


↑使用PSP的专用线控可以方便地实现普通调节功能。



↑PSP的UMD游戏碟，这张是SCE的“大众高尔夫”。


↑PSP游戏包装类似PS2，不过比PS2略薄一些。


↑GT版的乳白色PSP，主机按键是透明的，左上角带有GT的LOGO。


↑黄色的PSP主机，按键颜色为蓝灰色，可以清楚地看到POVEP电源键。


↑主机与PDA键盘连接时的状态，利用专用书写笔即可进行文字输入。


↑出展的PSP专用手袋，颜色与主机相匹配，内部结构不明。

## 平井一夫演讲摘要

在E3展开幕的前一天，也就是5月11日，索尼召开了新闻发布会。按照惯例，这次的大会仍然由美国SCE的最高执行官平井一夫主持。

尽管PSP是本届展会的重头戏，但是索尼也不会忘记他们百战百胜的PS系家用机。根据平井一夫发布的数据，自从PS主机在1994年发售以来，PS系列主机的全球销量已经突破了1.7亿台，其中PS主机9900万台，PS2主机7100万台。PS上共有72款软件的销量突破百万，PS2则拥有41款百万大作，无论如何，这样的数字都是竞争对手所根本无法企及的。可以说，索尼是家用主机进入32位元以来唯一的赢家。



↑FF11预定今年冬天登陆欧洲。

而与外界设想所一致的是，索尼正式宣布美国PS2的价格将由即日起从原来的179.99美元下调至149.99美元。平井一夫表示，"149美元是PS2战略中非常重要的一部分，从以往的数据分析，PS总销量的90%都是在149美元这个价位上售出的，所以我们相信这次降价一定会让PS2的销售迈上一个新的台阶。

值得密切注意的，虽然PS2的主要消费群是18到34岁的消费者，但是以目前的趋势看，13到17岁的PS2消费群落正快速增长。尽管这肯定是任天堂不愿看到的局面，但却对PS2的进一步普及意义重大。而平井一夫也对PS2在低年龄消费者中的推广表达了美好的愿望。



↑正在发表基调演说的美国SCE最高执行官平井一夫。

对于PS2未来的发展，SONY重申了"以Light user为重心，同时兼顾核心玩家"的策略。并表示"价格、软件、创新"将是今后发展的三个重要方面，这三点中的前两点，索尼都能够很好的完成，而EYETOY则是完成最后一点的最佳选择。平井一夫称，EYETOY发售10个月后在全球范围的总销量是380万套，其前卫而独特的娱乐方式受到了预想以外的强烈反响，而且它也得到了越来越多的厂商的支持，目前有20余款预定在年内发售的游戏对应EYETOY摄像头。

另据来自此间的消息称，目前已经有300万台装备网卡的PS2主机售出，占PS2总销量的10%以上，而PS2网络用户的数量还在以每月10万人的速度激增。平井一夫承诺，到2004年底将至少发售100款对应网络的PS2游戏，此外，期待度颇高的MGS3也将肯定附带网络功能！

## 索尼展区印象

除了前面介绍的PSP展示以外，各种PS2游戏的试玩占据了索尼展区的绝大部分。其中第三方软件商的游戏，如MGS3、"寂静岭4"、"皇牌空战5"等同时在各自厂商的展台里有更多的演示。所以记者就把目光集中在了索尼自己的那些游戏上了——虽然有不少玩家对索尼自己制作的游戏表示不屑一顾，然而它实实在在是出了不少好游戏的。这点从索尼展区中各游戏试玩台前排队等候的人数就可以看出来。GT4是我最先试玩的游戏，这款赛车游戏大作一直备受众多赛车游戏迷们的关注，发售日也是一延再延，现在我们不但已经确定游戏将在今秋发售，更可以亲身体验一下GT4的魅力，谁会放过这个机会呢？因此尽管这个游戏的试玩机台最多，而且还提供了好几个带着罗技力回馈方向盘的赛车座椅的机台，各机台前仍然是人满为患。笔者耐着性子等了很久，最后才好不容易坐了上去，看着PS2上居然能够有这般漂亮的画面，心里的满足感已经是无法言表了。试玩版里可以选的赛道大部分都在"GT4序章版"里出现过，不过好像多了两三条新的赛道，有一条是香港的街道。可以选的赛车有很多。据说最终版里会有50条赛道和超过500辆的赛车。虽然不是赛车游戏的big fan，我还是不得不用一个流行词来形容GT4，"神作"。

在索尼的展台里发现了一个以前没听说过的游戏"God of War"。这是一个SCEA做的动作冒险游戏。游戏的背景是希腊神话故事。画面相当不错，动画质量也很高。主角的攻击动作比较丰富，也可以很自由的连接各种动作形成Combo。砍杀的效果也比较令人满意(暴力倾向)。而且游戏中也有解密要素，看来如今动作+解密类型的游戏已经是家用机上最流行的类型之一了。这款游戏定于2005年初发行，应该是值得期待的作品。




→六百万竞速大作GT的缔造者山内一典。

还有一个让人眼亮的游戏是"Rise of the Kasai"。这个游戏是"The Mark of Kri"的续作。前作的知名度并不大，但是我还相当的喜欢那个作品。



←在迥异灯光下的展会MM。




↓整个洛杉矶会展中心都被装点上了△○×□的图案。




↑PlayStation已成为游戏业的代名词。

作为续作，游戏并没有很大的改动，依然是隐匿行动+动作。原来的隐匿一击必杀和打斗时的比较难控制的combo系统也依然存在。不过故事据说有更多的曲折离奇，还有第二主角，并且游戏将支持网上合作模式。



↑颇为引人瞩目的以古希腊为背景的动作冒险游戏"God of War"。

旁边还可以看到的能够试玩的软件仍有很多，比如Jak3、Sly2这些比较知名的动作游戏。而令我颇感新鲜的倒是一款Athens 2004。这个游戏是989 Studio制作，SCEA发行的体育类。看着它令我一下子想起了PS/SS时代很多类似的作品，好像我现在还有比较深刻印象的是一个Konami做的十项全能，于是想起了狂按手柄直到手指起泡的日子……

展台里还有一些游戏则是已经有了日版即将在美国推出的作品，比如FF11，还有著名的Dynasty系列（三国无双，战国无双）。而且看起来这些风格爽快的游戏颇合老美们的口味，将来游戏正式发售时应该会有不错的销售成绩。

# Nintendo

针尖对麦芒!!
DS VS.PSP之NDS篇

# 任天堂发表NDS外形及软件阵容!

几乎与索尼相对的，就在PSP向全世界公告的时候，任天堂的新一代掌机NDS也揭开了自己的面纱。揭密并没有带来太多的惊叹和欢呼，令人感到有点失望的，是NDS实际外形与之前媒体登载过的预想图几乎完全一样——PSP没能留住的神秘感，任天堂也没能保住。

NDS被业界和媒体普遍认为是针对索尼PSP而紧急推出的机种，而任天堂自己也多次承认NDS并不是GBA系列的替代品，真正的GBA2还在开发之中。不过，以PSP为假想对手的NDS，并没有像索尼宣传PSP那样，也把NGC的机能作为硬件开发的参照，相反的，任天堂继续沿用着自己“便携机机能低于电视游戏主机一代”的惯例，以N64的机能为目标研发了NDS。

从外形上来看，NDS很像一个被嵌入了铅笔盒的GBA SP，最大的区别就是原来SP下面摆放按钮的地方也变成了一个液晶显示屏。主机的整体尺寸和两个并排的GBA SP差不多，厚度则和SP一样。除了继续沿用任天堂专利的十字键以外，还比照N64增加了X和Y键。这样，NDS在游戏所需要的按键方面与PSP完全一样一只是没有模拟摇杆。不过任天堂显然并没有打算如PSP那样把NDS也变成便携式娱乐中心，主机面板上没有游戏所需按钮以外的任何东西，这也充分体现出NDS的市场定位以及任天堂所一贯坚持的“游戏就是游戏”这个理念。


↑NDS主机的正面打开图，运行游戏为“马里奥赛车”。


↑NDS被任天堂上下寄予厚望，被称为社内的“第三支柱”。岩田社长表示该平台将会推动业界的发展。




与以往的便携式主机相比，NDS的最大特点就是双屏以及下屏的触摸屏功能。应该说双屏对于任天堂来说并不是什么新鲜的设计，早在Game & Watch时代N记就曾推出过类似的作品，不过，NDS的双屏在游戏中所能起到的作用远比G&W的Donkey Kong Jr. 要大得多，任天堂也希望藉此设计给日渐疲软的原创游戏业带来一阵新风。

由于所有的展示机都被固定在展台上，而任天堂又一贯地对具体机能数据语焉不详，我们无从得知NDS的重量究竟如何。不过考虑到GBA SP的实际情况，应当说NDS将很有可能比PSP更重一些。

NDS采用传统的卡带媒体，在导入了最新的压缩技术之后，NDS专用卡带可以储存大约1GBit的数据(合128Mbyte)，这个与UMD接近2Gbyte的容量自然无法相比，但任天堂坚持认为对于游戏来说128Mb已经足够。此外，卡带插槽也是让NDS得以兼容GBA的最简单方法，这同样给了广泛使用烧录系统的中国玩家以广阔的遐想空间。

从表面上来看，宣布加盟NDS的软件公司并不如PSP那么多，但是在E3会场上任天堂所展示的所有NDS游戏几乎都是可玩的，这与PSP只提供演示画面相比算是进了一大步，也能够给人以更直接的认识。不过值得注意的是，绝大多数的可玩版都是任天堂自己的作品，第三方的兴趣到底有多大，将会直接决定NDS未来的走向。


↑美任副社长乔治·哈里森率先上台。

带触摸的双屏设计，从一开始就决定了软件开发商必须开动脑子真正地去做点什么，换而言之，就是游戏厂商近年来所习惯的炒冷饭行动将被NDS拒之门外。不过，虽然山内老爷爷对这个硬件设计执著之心可嘉，但在实际开发中所面临的困难却并不那么容易解决。

游戏业的蛋糕现在之所以能够越

~任天堂DS主机的部分数据规格汇总~

| 主机名称 | Nintendo double screen（简称NDS,中文意思为“任天堂双屏”） | 3D表现 | NDS采用最新开发的画像处理技术，NDS的3D表现能力将超越N64的效果。游戏达到秒间60帧，并且雾化等特殊效果也丝毫不差。 |
| --- | --- | --- | --- |
| 双屏 | NDS标志性的双LCD屏幕，两个屏幕会协同使用并根据游戏的不同作用也不同，屏幕附有背光。 | 声音 | NDS的16路音效可以完美的处理各种声音状况。 |
| 触摸屏 | 下屏幕采用触摸式，只需要用手指接触即可输入信息。屏幕经过特殊防护设计，耐久性没有任何问题。 | 电池&能源管理 | NDS与GBASP同样采用了充电设计，主机的耗电量很低。此外内置能量管理系统，可自由设定睡眠模式的开启时间以及收到信息自动解除睡眠模式等功能。 |
| 麦克风 | 随主机搭载麦克风，配合相应软件可以实现声音控制游戏和网络聊天等功能。 | CPU | NDS用有ARM9和ARM7两个CPU。 |
| 无线 | NDS支持同时最大连接16台NDS，在9米的范围内实现无线网络连接。而根据当时所处地域的信号情况也会比这个数值还高。同时NDS可与无线LAN连接，还可以靠特定端口直联接入网络。 | 媒体 | NDS采用新式卡型半导体，低成本且生产周期短，容量高达1GB。 |
| | | 卡带插口 | NDS拥有两个卡带接口，既可以插入NDS专用游戏也可以兼容GBA游戏。同时还有其他扩展端口。 |
| 无线游戏 | 根据厂商对游戏的设计，也可以实现一盒卡带进行连机。 | 按键 | NDS拥有十字键、A、B、X、Y以及主机背端的L、R键。 |

注：由于任天堂在E3展上并没有发表NDS的具体规格，请留意我们的后续报道，将为广大读者完全分解NDS的软硬设计。




↑在五彩灯光的映射下，NDS显得格外靓丽，与会者对其新概念交口称赞。

做越大，利润的驱动是最主要的诱因。作为商人，厂家希望以最小成本得到最大利益的思想无可厚非，这也直接导致了EA、Ubi这类公司的兴起，同时也进一步影响到了传统日本游戏企业的开发思路。

NDS的开发环境肯定不会太复杂，但是却需要更多的天才来设计N氏理想中的“真正的游戏”—你总不能让一个触摸屏闲着不用。然而我们知道创造力在如今的游戏行业中已经变得越来越弱，“点子”不再是保证作品利润的主要因素，而创造这些“好点子”游戏所耗费的时间与成本也常常让公司入不敷出——NAMCO的块魂还有Sega的莎木就是一个典型的例子。

在这种情况下，为了生存的商人究竟会全力支持PSP还是NDS自然是不言而喻的。显然的，NDS很可能将成为Sega、Namco这类老牌软件公司维持激情的乐土，但更多的软件商仍然将全力支持索尼的PSP。

可以这么说，山内老爷爷是怀着孩子般美好的幻想在和残酷的敌人竞争。我们和我们中的很多人或许还是需要任天堂这样的公司存在，但它也将越来越为业界和竞争法则所不容。

NDS公开之后没多久，网上指其“老土”、“掉渣”的反响便此起彼伏，这与PSP的一片“酷”声形成了鲜明的对比。这些年来，任天堂和山内爷爷越来越看不惯这个世界，而他们或许未曾想到，这个世界中的许多人，也越来越看不惯N记的做派，NDS，希望不会是任天堂的告别演出。

## 关于NDS的其他信息

■虽然NDS在无线通信方面有巨大优势，且连接方便。但任天堂并没有就是否与GC和GBA进行联机给出确认信息。官方表示正在考虑这个方案的可行性。

■任天堂表示NDS的最终名称绝对不会含有“GAMEBOY“的标志，并要坚定的将其推行为全新的独立平台发展。

■在5月12日的任天堂官方发布会上并没有公布NDS的价格，不过在美国两个最大的游戏商店EBGames和GameStop的网上商城却不约而同的报出199美元的预定价，且发售日都是暂定11月29日。NDS的价格普遍认为会在150-200美元之间，任天堂官方对此没有发布任何消息，发布会上也说价格将在稍后公布。

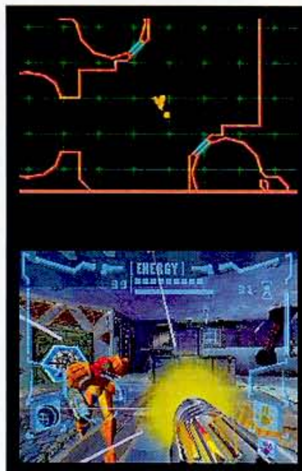
■美国任天堂社长（现美国棒球大联盟西雅图队CEO）霍华德·林卡在E3上发表了自己对NDS的看法：我认为他们做的非常完美，媒体也对他们这个作品很关注。这也是正常的，毕竟这是一款拥有众多功能以及很多创新点的主机，玩家对此也很关注，这将是一款划时代的产品。

■任天堂社长岩田聪在5月11日的发表会上表示，他认为NDS是他最得意的作品，并同时认为今后的主机不应再拘泥于性能，“只有性能是不够的，远远满足不了开发者和消费者们的要求。而且今后决定主机生命力的将是它的创新程度，必须给大家带来新的感觉才可以，就像这次的NDS一样。”

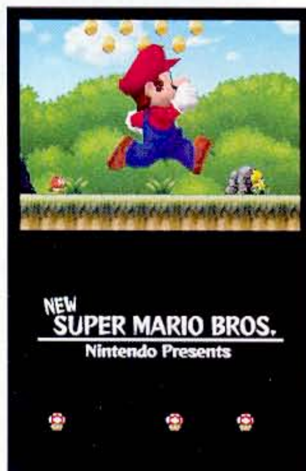
■SEGA常务执行役员兼开发本部长中裕司谈及NDS：“能在NDS这样能够影响今后游戏业界走势的主机上推出作品，我感到非常高兴。NDS拥有双画面，触摸屏以及声音操控等多种划时代的新功能，特别是游戏的操作方式变得多样化了，这将带来大家前所未有的新游戏体验，正是基于这些考虑，我们才决定正式在NDS上推出作品。我们将会在游戏中重视触摸屏的作用，更加深入地体现出“触摸”这种新操作方式的意义。今后我们也会利用机能，继续在NDS上推出更多更新鲜更有趣的游戏，敬请期待！”同时SEGA发表了两款针对NDS的软件，一款为“SONIC NDS”（暂定），另一款名为“Project Rub”（暂定）。同时SEGA方面表示将大量开发NDS专用软件。

## 开创新类型游戏的NDS软件

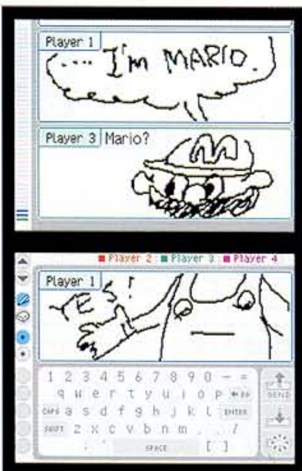
任天堂在本届展会上准备得相当充分，大量游戏可供试玩，同时每款软件都展示出NDS独特的魅力。NDS对于每个厂商来说都是极具挑战性的，同时可以实现以前制作人无法在现有硬件中表现的游戏乐趣。




↑银河战士PRIME·猎人，最大4人同时联机对战，可以靠触摸屏直接操纵游戏。




↑超级马里奥64x4，最大可4人共同游戏，在关卡中收集星星是游戏的目的。




↑PictoChat，最大可连接16人的信息及画像传送工具。可直接用触摸屏输入。



↑新超级马里奥兄弟，传统二维闯关动作，但加入了全新的变身系统。




↑马里奥赛车DS，最大8人同时作战，游戏部分移植自GC版本。



动物之森DS，人气育成游戏DS版，可以直接使用触摸屏幕进行游戏。


↑宫本大师装扮成林克与展会嘉宾「过招」。

# 任天堂新概念的第三支柱——宫本茂的NDS理解

在E3展结束第一天的展出后的5月12日，任天堂再次召开了记者招待会，而这次按照传统以宫本茂为首的制作人对任天堂全新的便携游戏平台NDS进行了探讨。

**——关于NDS的开发环境**

最近社内的工作环境变得越来越舒适，实际上自从去年任天堂内部进行体制改革之后，转变为制作人员负责制以来就已经这样了。工作环境的优化对于软件开发人员来说非常有利，可以专心地开发出好的软件。

**——关于NDS的制作理念**

起初一看可能感觉NDS与以前的GB系列便携掌机没有什么区别，其实并非如此。NDS不属于家用机，更不属于掌机的范畴，它是我们一个新概念——“第三支柱”。他的很多进化点大家应该很清楚了，我们正是希望藉由这些进化引发游戏界的变革，比如触摸屏幕、无线通信以及内藏话筒等等，现在社内已经有很多制作人跃跃欲试想要利用这些功能开发游戏了。

**——不玩游戏的人也能体验到NDS的乐趣**

现在游戏业界面临的很大问题是不玩游戏的人还有很多，玩游戏的和不玩游戏的完全分成两了个群体，不玩游戏的人对游戏产生了如“游戏很难玩”的负面印象。但以前大家看到马里奥可爱的跳跃动作的时候，都会开怀一笑，所以我们希望藉由NDS让大家可以轻松地体验到游戏的乐趣，这是我们的目标。另外，NDS今后会有很多全新类型和形态的游戏推出。

**——DS=Developer System**

当看到这个全新的平台的时候很多的开发者都非常感兴趣，很兴奋，因为很多以前平台实现不了的创意都可以在NDS上实现了。比如“Pac-Pix”，以前NAMCO就有这样一个企划，但因为没有能够实现的平台而只能搁置。而他们加入NDS后很快就将游戏开发出来了。在任天堂社内的创作积极性也非常高，毕竟这个平台给了制作人很大的发挥空间。

**——NDS在E3上展出的软件**

这次在E3上提供的NDS软件试玩，虽然可供游戏的时间不长，但毕竟是展会用软件，因此我们也是希望能够通过比较短的时间让更多的人接触到NDS，并了解他的乐趣所在。不过我个人认为即便是从前不经常玩游戏的人也会给NDS较高的评价。


↑在展会第二天的记者招待会上，制作人纷纷登场。

## 图片直击NDS出展细节

展会上任天堂的NDS试玩展区成为了玩家大排长龙的热点，玩家分批陆续进场体验NDS的游戏魅力。在展区内有十数台NDS可供玩家试玩，同时有大量DEMO进行着现场演示。NDS区在游戏数量上准备的非常充分，大量的软件都可以实际操作，新的触摸式屏幕成了与会者争相尝试的焦点。从展会的实际使用效果看，触摸屏的灵敏度非常高，即便使用手指触摸也可以非常迅速的反应在游戏中，任天堂表示屏幕经过特殊保护处理。NDS充满创意的游戏方式和新技术都让人赞叹不已。



↑NDS展区展出的马里奥对谈活动。


↑本次一共展出了两款颜色的DS，显然红色调的更受玩家好评。



↑任天堂NDS展区前的景象，人头攒动，气氛热烈。


↑在多彩灯光的照射下，NDS显得格外醒目，外形工艺水准同样不低。



↑NDS专用软件的外包装，由于卡带的外形非常小巧，因此外包装也比美版GBA卡带的盒子稍小一些。


↑与GBA卡带相比，NDS软件的体积小了很多，而且更加轻薄。小小的卡带有高达1GB的容量。


↑NDS合上以后的样子，质感非常强烈，携带方便不会磨花屏幕。


↑NDS重要的卡带插槽一目了然，上面是NDS软件插口，下面是GBA的插口，NDS的外形设计非常紧凑。


↑NDS的L、R键在上方，不是很突起，按下去的手感非常好。值得注意的是主机上屏幕的打开角度。


↑NDS的游戏方式成为全场最关注的焦点，大量游戏的试玩让玩家感受到了NDS无穷的魅力。

# 任天堂展区印象

本届E3上任天堂最大的举动莫过于公布了用来与索尼的PSP相抗衡的最新双屏掌机DS了。尽管DS的造型设计与机能似乎都不及索尼的PSP，然而从双屏之中（有一个是触摸屏）延伸出来的各种独具创意的游戏玩法仍然吸引了大批玩家的眼球。因此任天堂展区内最引人注意的自然就是为了亲自看上一眼DS而排起的长长的队伍。看到有这么多玩家不怕艰苦、排除万难的勇气和毅力，我终于放弃了等待两个小时去看上一眼的计划。

尽管没有亲眼目睹到DS的实物，展区内众多的游戏试玩仍然让我大大的过了一把游戏瘾。GC上的"PIKMIN2"、"1080°C"、"FFCC"、"灵魂能力2"、"MGS·双蛇"、"星球大战3"、"F-ZERO GX/AX"以及"瓦里奥世界"8作全部以试玩版展出。尽管这些都是业已发售的游戏，不过在其试玩机台之前仍然非常热闹。由于笔者时间有限，所以只好忍痛割爱放弃了这些游戏的试玩，转而来亲身体验最新公布的GC游戏。

这次任天堂展出的众多新游戏中，FPS超大作"银河战士Prime2·回声"无疑是最值得期待的作品。在续作中萨姆斯必须穿梭于光明和黑暗两个世界展开战斗，在不同的世界必须选择不同的武器和战术来对付不同的敌人，而且让人兴奋的就是这次将会增加多人模式！本游戏的前作在欧美极受欢迎。而从这次的试玩来看，到时候绝对又会掀起一次新的热潮。

而另外一款作品——"高级战争·烽火连天"是把GBA上的策略模拟名作以第三人称追尾视角的动作游戏形态搬到了GC上。在试玩版里我们可以控制小兵移动和射击，并且可以乘坐坦克、直升飞机等在原作中出现过的武器。此外玩家还可以控制队友的行动。无疑这个游戏将会对玩家的技术和战术提出更高的要求。



←高级战争最新作中可同时控制复数的己方单位，考验玩家的协调能力。



↓任天堂的展区试玩台前挤满了前来参观的众多玩家。

↑巨大的屏幕用来展示震撼的游戏。

从任天堂公布的游戏列表上我发现有好几款作品都与"大金刚"有关。比如GC上使用手鼓作为控制器的"Donkey Konga"就在任天堂的演示区内，手鼓是一种很有意思而且小巧的乐器，游戏也是非常地有趣。另外一款名为"大金刚·密林节拍"的游戏也同样是使用手鼓作为控制器。但是这款游戏和"Donkey Konga"不一样：它不再是一款简单的音乐游戏，而是通过手鼓控制大金刚行动的动作游戏。看到试玩机前玩家们努力拍掌（或敲鼓）以使大金刚做出移动和攻击动作的场面，实在是令人忍俊不禁。相信这款游戏一定又会成为大受欢迎的焦点。

任天堂的展区自然少不了GBASP的展示，虽然不如家用主机展台那么豪华，小巧时尚的SP仍然挤满了为数众多的玩家们。这次的GBASP以多达20余种的色彩全副武装出击，让人只是看看都心动不已。整个任天堂展区是以白色为主题、铺以地毯进行设计的，在为期三天的E3展过程中一直聚集了非常旺盛的人气！


↑新形态的大金刚游戏，玩家需要利用专门的手鼓控制大金刚的行动，可以说是一款有健身效果的作品。

## 目前已公布的NDS软件阵容

任天堂表示已经有超过100家厂商加入了NDS的软件开发队伍，下面是已经能够确认的正在开发中的NDS的软件名单（其他大量未确定软件在此不提及）：

Nintendo：动物之森DS、马里奥赛车DS、银河战士PRIME·猎人、新超级马里奥兄弟DS、Nintendogs、PictoChat、超级马里奥64X4、瓦里奥制造.DS、皮卡丘DS、桌球

Telegames：Ultimate Brain Games（暂定）

Activision：蜘蛛侠2

Atari：名称未定

BANDAI：海贼王新作、高达SEED以及多款新作

BANPRESTO：龙珠Z

CAPCOM：洛克人·网络战斗、幻侠乔伊、逆转裁判

Electronic Arts：极品飞车

HUDSON：炸弹人以及多款新作

KOEI：真·三国无双

KONAMI：FROGGER 2005、游戏王以及多款新作

Majesco：名称未定

NAMCO：Pac-Pix、Pac'n Roll、钻地小子以及全新RPG游戏

SEGA：Sonic DS、Project Rub

SQUARE ENIX：半熟英雄、最终幻想 水晶编年史、勇者斗恶龙怪兽篇

TECMO：怪物农场、TEAMNINJA新作

THQ：SpongeBob SquarePants

Ubisoft：雷曼新作

Vivendi：名称未定

## 梦想与现实——NDS假想图回顾













←↑DS的发表曾经令业界与玩家遐想联翩，如今她终于从幕后走上台前，不知带给玩家的是惊喜还是失望？

# Microsoft

## 微软展区印象

尽管本次E3展上微软并没有如另外两家游戏巨头那样发布了让人震惊的重大新闻，然而在微软展区中的试玩游戏素质都是相当之高。除了EA和UBI各自的专门展区，很多XBOX上的大作都在微软的展区集中登场。在对这些游戏的试玩过程中，有不少好作品都给人留下了非常深刻的印象。

"星球大战 共和国骑士II：西斯王"——看到这款游戏时我还是颇为激动的，毕竟原作是2003年的年度最佳游戏。从试玩版来看，游戏的系统几乎没有什么改变，杰迪增加了新技能，如力量风暴。相信明年2月一定又可以让包括我在内的许多美式RPG爱好者们，扔掉其他游戏，再一次投入到星战的故事中去。

BioWare的另一部大作"翡翠帝国"将在今年年底正式上市。游戏的背景在中国，战斗中玩家可以选择攻击、防御、闪避，或是进入集气状态实行特殊攻击。人物的动作采用了动态捕捉技术，游戏画面相当不错。



↑在寓言中，玩家是非常自由的，不过每一项举动都会对游戏中的世界产生或大或小的切实影响。





"寓言"短短几分钟的试玩版让我实在是很难说出游戏到底有没有完成当初的承诺：游戏舞台将会非常地宽广，主人公的行为也会对自身的外貌以及周围环境产生切切实实的影响等。游戏的战斗系统颇为简单有趣，不过试玩版的帧数好像不是很稳定。



↑厂商已经表达了向XB移植半条命2的愿望，但是在本次大会上并没有透露任何移植情况。

作为FPS爱好者，我在E3上非常关心的自然就是"半条命2"了。这款被玩家寄予厚望的游戏这次还是没有展出可玩的demo。不过在Valve的展台和ATI的展台分别展示了两段Movie。两段演示的地图都是Aztec(吊桥)，游戏的渲染做得相当棒，特别是当子弹击中水面溅起的水花效果非常好。我想每一个CS玩家在看到这一段影像的时候都会忍不住发出欢呼的。



↑翡翠帝国以古代中国为背景。

## EA携15款新作加盟XBOX LIVE

美国当地时间5月10日晚上，微软与世界上最大的游戏发行商EA举行了新闻发布会，会上表示双方就XBOX LIVE的ONLINE游戏开发计划建立了新的战略伙伴关系。双方表示，在经过了一轮相当长时间的谈判之后，EA终于同意将其旗下的几乎所有线上游戏提供给XBOX LIVE。

微软XBOX事业部的主管罗比·巴奇对与会的记者们说道："EA一直都是XBOX上的最大发行商，通过将EA的众多经典游戏移植到XBOX LIVE上，我们之间的同盟关系将会更进一步。"EA的市场主管里奇·兰格则承诺将"全力支持XBOX LIVE"。

虽然EA一直奉行多平台战略，但是作为索尼的亲密盟友之一，其鼎力支持XBOX LIVE的举动也难免打翻索尼的醋坛子。相信为了促成这种在线游戏的新联盟，幕后的金钱交易肯定不在少数。

根据EA和微软在E3上发布的消息，目前已确定对应XBOX LIVE的游戏共有15款，分别是：美式橄榄2005、NBA Live 2005、FIFA足球2005、极品飞车·地底狂飚2、Burnout3、Time Splitters Future Perfect、战场·现代战争、NHL2005、泰格伍兹美国职棒巡回赛2005、NASCAR 2005·奖杯角逐赛、NCAA Football 2005、007黄金眼2。

另：本次发表会上有众多体育明星出席，其中包括：路易斯·拉姆斯，马沙尔·福奥克以及穆罕默德·阿里等人。





↑发表会现场双方笑容满面。

## E3期间的其他消息

●有E3的工作人员称，本次展会中光是悬挂于天花板上的各种灯光、广告等设施的重量总和就将近800吨。而所有展区内的网络接口超过4000个，为了连接这些接口，就消耗了约80公里长的网线。E3组织者特地为展会提供了90Mbps（相当于11.25MB/秒）的网络出口，从而使展区内的游戏玩家可以与外面的玩家一起进行游戏。

●SQUARE－ENIX发表了手机版"FF7"，该作故事发生在FF7的6年前，主人公是神罗特殊部队TURKS的一员，支持3人通信。

●"幻影"主机在经过一段时间的沉寂后重新设计低价上市。其造型大大改观，而该主机的网络游戏发行服务"GameReceiver"将会在11月18日正式启动。主机规格包含AMDAthlonXP2500+主处理器、NvidiaGeforceFX5700Ultra图形处理器、NvidianForce2Ultra400平台处理器、支持DirectX9的显卡和声卡、杜比数码5.1声道、256MB内存及40GB硬盘。 该主机零售价199美元。Infinium的总裁兼首席运营官称，他相信"幻影"最终将取得成功。

●来自KONAMI财年决算说明会的消息称，恋爱SLG鼻祖《心跳回忆》系列的最新作正在开发中，新作预定今年下半年正式发表。

●任天堂称，SQUARE·ENIX为GBA开发的《最终幻想I·II》已经确定在7月15日发卖，价格5800日元。

●美国微软高层彼特·摩尔在E3上明确表示："在将来的一段时期中，微软将不会开发单独的携带式游戏机"。

●SQUARE·ENIX于美国宣布，索尼Online工作室开发的在线游戏《无尽的任务2》将由他们代理在日本的发行工作。

●同样来自SE的消息称，原定于今夏推出的PS2大作FF12将延期到今冬明春发售。官方给出的延期理由是"为了追求更高的游戏品质"。




**在这次的E3展上，Namco公司放出了该公司的格斗招牌作品《铁拳》的续作《铁拳5》！**

| 平台 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 | 其他 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PS2 | NAMCO | 2005年预定 | FTG | 未定 | —— |
| ARC | NAMCO | 2004年预定 | FTG | 未定 | —— |

前些日子有关《铁拳》新作结局的传言最近得到了证实。NAMCO宣布将在E3展上公布最新开发的《铁拳5》的相关资料。在NAMCO的展示平台，人们看到了新作《铁拳5》的视频画面，本作使用了强化图形修改系统，使其在画面表现上比起前作有着一定的提高。本作包含了3名新角色，他们分别是风间飞鸟（ASUKA KAZAMA），冯威(FENG WEI)和雷文(RAVEN)。原来的角色也得到了大量的保留，包括三岛一八、豹王、洛、凌小雨、朱丽亚、史蒂文·福克斯、尼娜威廉姆斯、雷武龙、保罗这些铁拳系列的经典角色。本作的街机版预定为2004年内发售，而关于该作移植到PS2上，要等到2005年才行。在经历了4代之后的漫长等待，相信玩家已经等不及要玩这款作品了。

## 新增角色

格斗游戏新作发表的内容中，新人物往往是大家比较关注的焦点。本作为大家带来了三名造型独特，同时兼具特殊身份的角色。他们分别是风间飞鸟（ASUKA KAZAMA）、冯威(FENG WEI)和雷文(RAVEN)。



### ASUKA KAZAMA 风间飞鸟

风间飞鸟似乎是风间家族的格斗新秀，与三岛家族有着不共戴天的仇恨，但不知她和风间仁是什么关系。在她清秀外表的背后可能隐藏着刚毅的另一面。



### FENG WEI 冯威

至于冯威，目前只知道他是中国人，招数中规中矩且威力十足。其健硕的身躯有如铜墙铁壁一般，和雷武龙充满柔性的攻击相比，他的功夫则是刚性无比！



### RAVEN 雷文

雷文的外表十分的冷酷，是个危险的人物，这一点从他凶狠的攻击招数上可以轻易地发现，而且三道平八的死很可能与他有关！什么样的人能够置三岛平八于死地呢？

# 铁拳5



↑冯威VS雷武龙！中国功夫大对决！面对冯威排山倒海般的攻击，雷武龙似乎有些招架不住了！

## 爆炸式的故事情节 三岛平八之死!!

在E3展上《铁拳5》的演示动画中，其片头动画展现出了惊人的一幕，那就是年逾古稀的格斗家三岛平八被无数长相酷似钢杰克的机器人牢牢抱住，然后其中一个机器人启动了自爆装置！一股爆炸的余威过后，屏幕上出现了一行字："三岛平八死了"。然而从演示画面叙述的故事来看，这一切似乎是雷文（RAVEN）和风间飞鸟（ASUKA KAZAMA)安排的……

Heihachi Mishima is Dead...

←三岛平八真的死了吗？看着他脸上绝望的表情，似乎死神真的降临到了这个有着钢铁之拳的老格斗家身上！但是具体的情况还要等新作面世的那天。



↑相比之下，雷文功夫的玄妙就在于其神出鬼没的进攻方式，灵活的动作使得他的攻击更加犀利，并且难于判断！



↑在有着丰富作战经验的保罗面前，雷文的手段似乎不太奏效，但是即便这样，保罗也只有招架之功了。

↓尼娜被风间飞鸟的蛇拳重重击飞了！本作的武术设计还是很考究的。





↑凌小雨的动作依旧华丽，而且造型上也变得细腻了很多。

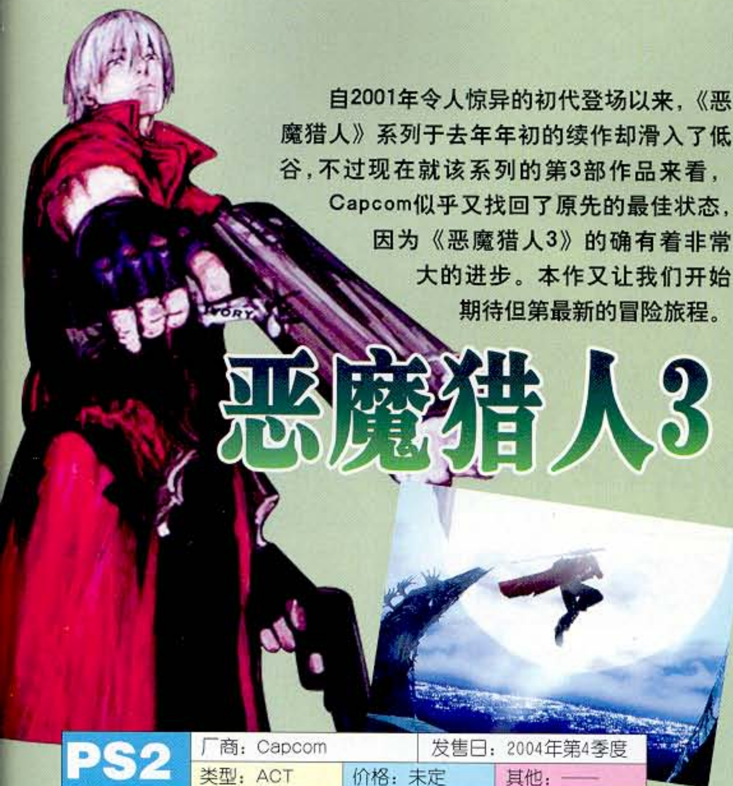
### ●另类新品发表

由山佐株式会社和NAMCO联合制作的冠名"铁拳R"的"新式回转赌博机"于近期公布了。这款赌博机采用了PS2的机板，主机上方有一块宽幅显示屏。在游戏的过程中屏幕上会有铁拳中的人物登场，他们的动作表演与玩家的游戏进程有着密切的关系，至于具体的细节要等到6月份才会陆续发表。



自2001年令人惊异的初代登场以来，《恶魔猎人》系列于去年年初的续作却滑入了低谷，不过现在就该系列的第3部作品来看，Capcom似乎又找回了原先的最佳状态，因为《恶魔猎人3》的确有着非常大的进步。本作又让我们开始期待但第最新的冒险旅程。

# 恶魔猎人3



| PS2 | 厂商：Capcom | | 发售日：2004年第4季度 | |
|---|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— | |



↑但第的造型较1、2两代而言，更增添了一些霸气，似乎正在向着恶魔转化。

《恶魔猎人3》延续了系列的固定名称，虽然这只是为了切合第1代中那个年轻气盛而且战斗经验不是很丰富，但是其过人的胆量却能战胜一切的但第。原先那种对于故事情节的轻描淡写的风格，在本作却将这些有关游戏世界观的问题一一列举了出来，使我们对于故事的脉络有了更加清晰的了解，但是本作最吸引人的是在但第与众多恶魔展开激战时，有另一个同样一头银发，使着华丽剑术的恶魔猎人与但第一同作战！到底发生了什么事？据Capcom在E3展上最新发布的消息，他是但第的双胞胎兄弟——维吉尔，两人同样拥有着恶魔之力和高超的武艺，但是不知是什么原因，这两个人似乎处于敌对方式，显然，最新的这款游戏将会把重点集中在这两兄弟之间。另外，Capcom还公布了一名新角色，一位名叫雷蒂的女性恶魔猎人。她的目的是消灭所有的恶魔，也包括但第！

## 《恶魔猎人3》中新增加的要素



↑E3展上Capcom专为《恶魔猎人3》设置的试玩台。

→本作中的敌人造型更加的夸张，也更加的凶狠，似乎很难对付。

看起来新作非常具有吸引力，但是游戏究竟是怎样的呢？目前得到的消息是在《恶魔猎人3》中我们将会重新看到在1代中非常受欢迎的设定。比如1代中气势宏大的哥特式的城堡、更富个性化的但第的恶魔变身形象、还有更加狂野，造型更加奇特的敌人，但是难度是否也恢复到1代的程度呢？我们一起期待新作的到来吧。




↑但第的双枪威力明显加大了不少，原先用于远距离攻击，现在近距离攻击一样十分奏效。

《恶魔猎人3》中最大的革新就是加入了“选择战斗系统”的设定，你可以自行为但第设定能力，这样你就能够制作出一个个性化的“属于我的但第”。现在知道的有4种但第的战斗系统。第1种是枪手，该系统强化了但第的射击能力，使他把枪玩得更加出神入化。第2种是剑士，但第的近身攻击更富有节奏，杀伤力巨大。第3种是魔法师，其实就是逃脱模式，但第可以飞檐走壁，并使用各种奇特的法力逃脱敌人的追击。第4种是皇家侍卫，也就是加强了但第的防御能力。当然还有很多战斗模式可以选择，不过现在还没有公开。



↑枪手的设定不光是华丽的技巧，连枪的威力也大幅强化了！看火花的效果就能知道。

↓剑士的攻击极具魄力！看着敌人被劈断后的雾化效果就能感受到那一刹那的威力！



↓皇家侍卫并不只是一味的防御，有时候后发制人也是十分明智的选择。



↑魔法师的身手极其敏捷，攻击手段也是出神入化，看来这种设定不只是用于躲避。



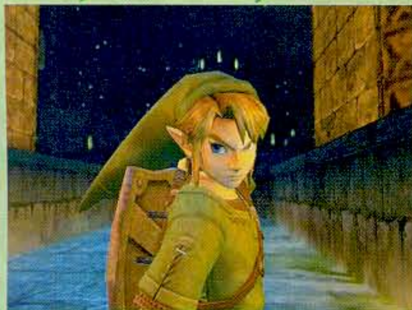
通过简短的演示画面，我们可以看到游戏发生在一座遭到破坏已经荒废的城市，在城市中有着成群的面目狰狞的恶魔。但第所有的攻击手段依然健在，例如华丽的劈斩和浮空射击，另外在演示动画中我们还看到，但第可以以敌人为中心进行环绕攻击。并且我们发现但第的双枪也被一把散弹步枪代替了。可以想象，应该还有更多的武器可以在游戏中使用。

↓一举将周围的敌人全部消灭！这么强大的攻击手段怎能不令敌人闻风丧胆？！



↑但第的近身攻击。围绕着敌人用旋转的腿技进攻，威力也许比用剑要弱，但是因为速度快，所以不容易被敌人击中。

《恶魔猎人3》似乎回到了该系列的原点，当然游戏的开发组还在不断为新作注入新的要素，只是以1代为主要的制作模本。除了众多的战斗模式可供选择，一种新的个性化的游戏视点调解系统更使玩家们不会再抱怨游戏视点不合自己的胃口。总之这第3部作品绝对符合喜欢该系列1代游戏的玩家，希望这款《恶魔猎人3》能够成为该系列力挽狂澜的作品。







| GC | 厂商：NINTENDO | | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：A・RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

# 塞尔达传说

## 游戏史上的满分专业户成长后的英雄挎剑而归

在任天堂发表会之前，人们一直以为宫本茂将会为全世界的林克迷展示“塞尔达传说 风之韵”的续篇，而在各媒体的情报转载战事中，不断带给我们的信息也是：“风之韵2”将会在这次E3展中正式发表，而在今年三月的GDC大会中，任天堂方面也明确表示了“风之韵”的续作正在开发中。或许正因为一切自以为发展得顺理成章，事先也毫无先兆，因此最后的结果使我们完全被这款新作震住了。



←畅步于幽静的古老森林，空灵，深远，此时此刻只有鸟雀的脆鸣，但这也仅仅是大战将至前的沉寂。



↑当初被无数人膜拜不已的场面会出现在正式作品中吗？无论是否会美梦成真，这一对决都堪称史上最高。

↓最新公布的林克外表与当年初公开时相比已经有了很大的变化。而且在帖图材质上也进化很多，衣服的质地非常清晰。而林克使用的大剑在正式作品中重量感也更强烈。





↑平原骑乘战。被点燃的箭把呼啸而来。留意敌人的坐骑都是……山猪？！

↓火焰属性，手握锁链的巨怪，而这样敌人在最新作中并非以BOSS形象登场。



## 苦盼四年完全新作 成人化林克真的站在我们的面前

任天堂这次的突然袭击除了带给我们“林克”版的宫本老师以外，大量FANS翘首期待的在四年前GAMECUBE发表会上展出的“ZELDA 梦之作”终于以正式游戏的身份发表。

这款新作的最大冲击来自于一直以“美少年”示人的林克终于成人化（另一次是在N64版“时之笛”中），游戏的形象设计与当年GC发表会中的相比稍有改动，而与GC版“灵魂能力2”中的客串林克则几乎难分二致。从图片中，我们可以发现林克的变化，成人版的林克更添英武之气。

在发表会中，任天堂并没有提及游戏的剧情蓝本，仅仅是一段让人激动不已的宣传影像。而片段带给了我们更大冲击——恬静的山川溪流，郁郁的古老森林，转瞬间化为乌有。敌军以排山倒海之势逼近王城，英雄林克临危出征。在最新作中，将有更加丰富的战斗方式，例如骑乘战，在辽阔的神圣土地上与敌人奋力厮杀，而传统的徒步作战也增加了大量的全新动作。由于人物比例的调整，从主角到敌人，都以八头身的形象出场，当然，传统的小比例人物仍旧会在游戏中演足自己的戏份。

另外，最新作以压倒性的临场感创造了巨大的视觉冲击，极具魄力的全即时演算效果让在场的每个人目眩神离。随着激动震撼的音乐而一再感动。

### 剑在滴血，盾已碎裂，当光明逐渐消失…… 英雄会出现吗？还是黑暗将整个世界全部吞噬？

任天堂官方并未确定游戏的具体名称，但据制作人青沼英二表示，这款游戏将不会用“风之韵2”作为副标题，在剧情上也毫无瓜葛。而“风之韵2”的去向却并未透露更多，据业界消息灵通人士透露，该作并非代号存在，而已在同步开发中，平台仍是GC。虽然“风之韵2”并没有如预期登场E3，但显然新“赛尔达传说”带给了人们更多的冲击和话题，新作发售日暂定2005年。



↑在近距离，将是林克神剑一显威力的时刻，而敌人也会使用石锤还击。

↓刀光剑影，游戏中的效果华丽非常。敌人的形象设计也非常细致，使用的器具绚丽考究。



# HALO 2

将家用机FPS游戏带入全新纪元并成为XBOX硬件标志性游戏的“HALO2”，虽然一再拖延发售日期，但在这次E3展上还是带着更为完备的开发度以及更加革命的对战性出现在玩家面前。



| XB | 厂商：Microsoft/Bungie | 发售日：2004年11月9日（美国） |
|---|---|---|
| | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |

光环2



↑从E3的版本看，游戏中的乘骑物大部分还是原自前作，但新增加的抢打动作无疑给对战带来了更刺激的变数。

## 足以致命的最后一战 将战火从光环燃至最后的家园

如果你记性不错的话，应该还记得去年的E3展上Bungie现场演示的那一段DEMO，那一段精彩至极的作战场面至今仍旧让人兴奋不已。“HALO”在确立了家用机FPS格式之后，继续在创造着新的亮点，而不仅仅是简简单单的画面强化，尽管游戏的画面已经堪称革命性。

“HALO2”的剧情延续一代，只是战争不再发生于让人类和星盟死命相争的光环之上，转至人类的最后家园——地球。在以前的情报中，我们已经了解到了游戏增加了大量的驾驶器具，以及武器的变更，而在这次E3上，厂商重点宣传的则是游戏在连接XBOXLIVE的高度对战乐趣。而事实上，这款游戏绝对可以说是推进XBOXLIVE在北美继续高速普及的重型武器。







一骑乘战在网络对战中也占有很大戏份。



## XBOXLIVE+HALO2=终结游戏对战享受!

在XBOX的HALO2展区，Bungie提供了十部XBOX主机供与会者体验游戏的对战乐趣。在现场的版本中，人物的火力系统得到了明显的强化，攻势凌厉迅猛。而且在对战中也提供了其他种族的武器让玩家使用，包括重型枪炮以及刀剑，这些武器可以组合轮番使用来增加攻击方式，而不仅仅是单纯的你来我往一枪一炮，玩家对于手头的装备需要有更多的考察才能发挥更大的功效。特别是火箭炮增加了锁定功能，让对手更难以逃出你的锁定范围。HALO2在XBOXLIVE上的表现非常抢眼，与前作只能联机对战相比，与全世界不同国家的玩家相互作战的感觉将游戏的刺激程度提升到了前所未有的高度。而在这次最新公布的情报中，Bungie除了网络对战方面的内容以外，对于游戏的其它方面也是只字未提，可见厂商对XBOXLIVE的自信以及HALO2的压宝分量之重。只靠一张全新的作战地图表演，而不需要更多噱头就让E3现场沸腾起来的游戏，只有HALO2做得到！



←游戏中可以使用各种武器进行战斗，使用星盟的武器也满另类的。

↓网络对战成为HALO2的最大卖点，Bungie希望藉由XBOXLIVE给HALO2带来突破性的变化。





↓10人对战不拖慢，XBOXLIVE的完善令游戏运行更加顺畅。





↑参加战斗或是一旁窥视，超大的地形设计使游戏对战变得更加有趣。隐匿起来看别人恶斗虽然不够光明正大，但策略使用更加重要。

### 决战圣诞档 HALO2最新发售日确定11月9日

在E3上，厂商终于发表了游戏的最新发售日期——2004年11月9日，虽然距离该时还有一段时间，但厂商的信誓旦旦总算让担惊受怕已久的FANS们心头悬石落了地。



# 生化危机4 biohazard





↑浣熊镇事件六年之后，更加成熟的利昂登场。

## 美版发售日正式确认！最美国向的生化危机卷土重来！

虽然日本的发售日还没有最终确定，但这款美国味道更加浓重的BIO新作已经确认了在北美的发售时间——11月9日。而在这次E3展上，CAPCOM提供了大量的试玩，游戏的剧情围绕着游戏开篇的小村展开，流程相当长，通过下面的文字以及图片，我们可以将游戏大致情况了解清楚。



↑神秘角色登场，利昂在本作中所要面对的敌人绝非等闲之辈。



↑游戏中仍旧有神秘城堡出现，华贵的设计很容易迷惑人。

| GC | 厂商：CAPCOM | 发售日：2004年11月9日(美国) |
|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：日本2004年末 |



↑城堡中的传教士？已经完全丧尸化的怪物大量杀到。

↓揭开帽沿后的恐怖瞒脸，这样的近距离接触让游戏的恐怖感大提升！







↑在滚石追来，连点A键加快跑步速度。

↓狙击步枪可以杀敌人于无形、一枪毙命。



## 将是系列难度最高的一作，这一点毫无疑问！

在以前的报道中，我们曾经多次提过游戏在系统上的变化，但除了图片和演示片段外，没有实际操作还是对系统变更的说法存在模糊的印象。在这次实际操作游戏进行之后，使游戏在系统上的不同给玩家带来了全新的认识。

在游戏过程中进入菜单，我们可以发现与以前的作品已经完全不同。除了物品的显示方式外，功能键也充分利用上，例如使用C摇杆等等，总的说来还算直观。而在战斗中，由于取消了自动锁定的功能，因此使作战变得非常紧张刺激，可以说每次与敌人正面相交都要绷紧神经，而且敌人往往不是一个两个，经常是结队而来，让玩家手忙脚乱。同时，在实际的试玩中显然敌人的耐攻击度提升了不少，即便是攻击关键部位，例如头部，如果火力不够也是不能迅速击倒的。令许多玩家乐此不疲的爆头除非使用来福等强火力武装，否则想要实现瞬间的快感也绝非易事。

另外，在敌人身体上可以取得道具装备的设定在本作中实现。起初登场的村落中由于都是村民，因此在其身体上是可以取到一些装备的。值得注意的是，本作中子弹的数量将有可能是系列中提供最少的一部，所以玩家在开火的时候也不能随便就射，浪费子弹的做法只能让自己在游戏的后面只剩下夹着尾巴逃跑的份。

## 极强的动作性加强了游戏的难度，我们不仅仅是在寻找开门的钥匙……

没有钥匙就没有办法出门，这在以前的生化作品中是肯定的。而在本作中，许多房间都无法从门中经过，反尔需要玩家留心窗口等可以通往外界的通道。为了能够防止敌人进犯，一些切断敌人来路的方法也在游戏中出现，例如踢倒敌人搭起的长梯。值得注意的是，本作中突发事件的次数增加，很多事件的发生非常突然，在需要玩家躲避的时候画面会及时出现按键光标提示。这种方式并非本作首创，但在游戏中显示的时间却非常有限，情况往往如电光石火，瞬间大难即现眼前，如果稍不留神，体力大幅下减是可以想见的。

总的说来，本作在动作射击方面的强化不是一星半点，请动手能力不强的玩家在未发售的这段时间里赶紧做热身吧！





←跃出窗外就果断的按下A键吧！



↑冲锋枪横扫一片，敌人应声倒地。

↓是敌是友？剧情发展出人意料。





↑火箭筒不再作为隐藏武器登场，但穿版的弹药无限是否可能还不清楚。

## 故事扑朔迷离，剧情长度令人猜疑

虽然游戏试玩的时间不短，但可去之处仍旧是村落。在本届E3展上，CAPCOM还公布了一段全新的影像，并有新人物出场，以及神秘的怪人陆续现身。虽然截稿前还未掌握这些人物的具体资料，但是游戏的发售时间已经近在咫尺，相信我们马上就可以揭开游戏的谜团。而现在我们看到的只能让我们更加模糊，这部游戏真的可以在五个小时以内玩穿吗？……



←敌人的数量狂多，上子弹这样的事情真是耽误事……





→游戏中的菜单简单明了。



# STARFOX

现在再提起“星际火狐”，大概不会有几个人说这是个射击游戏了。当RARE为GC奉献了ZELDA版的“火狐大冒险”之后，一代射击名作似乎离我们越来越远。而这款曾命名为“星际火狐2”的作品，在NAMCO开发包装一番之后，与SFC、N64版也相去甚远。虽然依旧不是传统的飞行STG游戏，但在这部作品中却总算回归了高度动作性以及按键快感的始祖乐趣。



| GC | 厂商：NINTENDO/NAMCO | 发售日：2004年11月29日（美国） |
| --- | --- | --- |
| | 类型：STG | 价格：49.99美元 | 其他：—— |

## 星际火狐（暂定）

## 正式名称变更，并非任何续篇？

一直关注这款游戏的玩家一定都发现了本作在标题上的变更，去掉了原本的“2”，而直接使用“STARFOX”作为游戏的主题LOGO。本作虽然是游戏中的原班人马，但在剧情和游戏方式上与SFC、N64的系列作品完全没有关系，如果抛开主要角色的存在，本作完全可以当做一款全新游戏来玩。因此，去掉续作的帽子更容易让玩家理解和接受游戏的内容形式，同时，也可以看做是本系列的全新起点。回归射击快感，NAMCO在这方面值得信赖！






←注意敌人的造型，这样的外星生物在好莱坞电影中并不少见，而在本作中，这些野性的生物无疑会给玩家带来很大麻烦。包围目标是很让人反感的作战方式。



←双人分屏对战，在宇宙中围绕巨大战舰展开。注意右下方的雷达，留心不要让对手包抄后路避免被端。

## “星际火狐大冒险”之后的延续，从游戏类型辨别开来的两大火狐系列！？

本作的故事背景是在“星际火狐大冒险”故事结束后的几年，来伊拉特中央军察觉到了银河中存在的新的危机，于是火狐战队再次披挂出征。从本作的画面上可以发现，人设的来源完全搬自该作，从造型到游戏中的技术效果，几乎再现了“星际火狐大冒险”的水准。虽然游戏的类型和故事完全不同，但却可以说是GC上星际火狐系列使用相同的技术资源而朝两个方向展开。



←四人对战画面处理同样犀利。当然也可以四人合作展开任务。



↑单枪匹马的作战虽然行动灵活，但也更加危险。



↑四人完成任务要配合默契，通过不同的方式策略迅速完成目标。

## 特殊的游戏方式造就独特的游戏乐趣

在本作中，火狐战队的战斗工具不再是飞行器，而更趋于多样化。包括地上作战兵器还有固定的重型兵器等等，同时，玩家也可以选择完全舍弃任何的兵器而单身作战，在战火纷飞的战争区域中，单单依靠自己灵活的操作手法来完成任务，也未尝不是一种挑战。

游戏支持四人同时作战，玩家通过电视画面进行分屏。而四人作战并非单纯合作那么简单，游戏中的地上兵器空中兵器可以支持双人配合驾驶，分别控制兵器行动和武器攻击。在战火纷乱的作战中，玩家之间的配合默契也决非易事。

本作是任务制，玩家需要一个任务一个任务进行下去，当然，在战斗之间，也会有丰富的故事情报传达给玩家。因此本作并不是单纯的动作射击游戏那么简单。多人进行任务绝对是本作的一大卖点。







克里斯塔，在“星际火狐大冒险”中是FOX的救助对象，直到最终BOSS时才相见。

# GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR





SCE的重头大作《GT赛车》系列最新作《GT赛车4》在本届E3展上可说是风头十足。著名制作人山内一典在该作的发表会上进行了演示，并公布了大量新要素。

| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2004年11月(北美) |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：1−6人 |

## GT赛车系列最新作实至名归E3会场新要素海量公布!!



↑山内一典身后的墙上密密麻麻贴满了用GT Photo Mode模式拍摄的照片。



↓德国著名的13英里长的纽伯格林赛道。

在新作中，除了以前的赛车模式（RacingMode）外，预定还将搭载可以拍摄自己的爱车及用记忆卡和朋友互相交换照片的“GT Photo Mode”（对应PS2打印机）、可以在线对战的“GT Online Mode”，以及和CPU对战的“GT Arcade Mode”。在“GT Photo Mode”模式中，玩家可以将车摆在16个摄影专用场景（包括涩谷、京都的嵯峨野、意大利等），调整焦距、摄影机角度并选择加入各种效果，最后被保存成高清晰的CG文件放到网上或打印成照片，自由度和真实度令人叹为观止！

虽然本次E3展上的GT4只从各国车厂中精选出了100多辆汽车，但在制品版中将收录500台以上的车种和近50条赛道。由于可供选择的赛车过多，所以山内先生正在计划开发一个便于玩家选择的界面。而赛道方面，所有的场地都将经过精心复制，乃至于与实物的误差将不超过15毫米！而尼桑的首席试车手在试玩纽伯格林赛道时，跑完全程的时间与他的真实成绩误差仅在1%以下。

本次放出的赛道有富士山高速公路、纽伯格林北赛道（德国）、中国香港、意大利和筑波。在欣赏赛道外美丽的风景时，玩家还会发现驾驶员和观众的动作反应也完全立体化，更加逼真自然。“汽车·人·自然”就是《GT4》所追求的路线。

预定今年秋天发售的《GT4》目前正在顺利开发中，由于页面有限，还有众多新内容未能一并奉上，请各位期待我们的后续报道。



↑GT Photo Mode中的意大利场景。





↓根据真实街景取材而成的中国香港赛道。

## 山内一典公布PSP版《GT4》全规格发售追求PS2版素质



5月12日，SCE在E3展上举办了《GT4》的新闻发布会。席间，该系列的制作人山内一典对PSP版《Gran Turismo 4》进行了简要介绍并发表了他的具体意见。

“虽然我们目前正在制作PSP版《Gran Turismo 4》，但在E3上我们却被禁止提起关于游戏方法、进展等方面的消息(笑)。就我本人而言，当然是希望大家不管何时何地都能够玩到《GT4》啦。但是，我们不会因为平台是便携游戏机就把游戏简化的，即使是PSP版《Gran Turismo 4》我们也将全情投入，以全规格为目标来制作这款游戏。另外，目前还预定加入一些只有便携游戏机才能实现的要素。”

| PSP | 厂商：EA | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |





←山内所指的PSP独有机能的要素会是什么呢？期待边走边玩GT4的日子能够早日到来。





TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID® 3 SNAKE EATER

Konami在E3展开始之前的新闻发布会上，对其正在开发《合金装备3》的部分消息进行了公开。另外还有一段游戏制作人小岛秀夫亲自操作的实际游戏演示画面。这段预告片终于向我们透露了一些之前一直被严格保密的消息，这段演示让我们充分体会到了野外生存的感受，并且看到了新作的许多隐藏要素。

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2004年预定 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

## 剧情简介



↑游戏的环境变为大自然，这更是对斯内克（玩家）野外生存能力的考验。

预告片开始的时候，我们可以看到一架大型空军运输机在空中盘旋，斯内克就在这架飞机上，准备跳伞。就在此时插入了一段话外音，大致讲的是一个从苏联叛逃的科学家研制了一件新式核武器的事，并且片中有一段赫鲁晓夫打给美国约翰逊总统的热线电话。从他们的对话中可以看出，斯内克的第一个任务就是要潜入到苏联境内的山区，并把这个叛逃的科学家护送到安全的地方去。



↑一切都是在一片阴暗中开始的，这似乎也预示了斯内克的任务也是十分艰难。



↑全副武装的斯内克跃出了机舱，他肩上背负的使命关乎着整个国家的安全。

## 预告片印象

随着预告片的播放，更多的新角色不断地被展示出来。除了那个骨瘦如柴的秃头科学家之外，我们还看到了一个和斯内克一起作战的白衣金发的女人，在她的言谈中充满了对祖国的忠诚，这让我们猜想她可能是个雇佣兵类的角色。预告片中也提到了科学家研制的新型核武器发射载体，在预告片中这款新型武器被称为"Metal Gear"。看来这次的剧情就像从前的作品一样令人费解。不过也许正是这种曲折的故事才会更加具备吸引力，才会使《合金装备》更具魅力。



←这就是与斯内克并肩作战的女郎，至于她的身份目前还不太清楚。

在本次预告片的最后，我们看到了一个大块头，而且脸上有着深深的伤疤，被大家称作"上校"的军人。根据他欧打斯内克的情节，并说到他获得Metal Gear之后的计划，看来这个上校也许就是游戏中的大反派了。



↑外表冷酷的上校，正在进行军事部署，从他脸上的伤痕可以看出他是个身经百战的军人。

至于让我们争论了很长时间的游戏中这个"斯内克"的真正身份，在这个预告片中进一步地提出了一些证据，支持了这个"斯内克"就是"Big Boss"的猜想。在预告片结尾的一个镜头中，这个角色的右眼戴着一个黑色眼罩的军人向一块墓碑敬礼。虽然还只是个猜想，但目前可以肯定的是，《合金装备3》跌宕起伏的剧情将会成为它发售之前一直谈论和猜测的话题。



↑前几期我们介绍过的隐藏方式，在本作中将会起着十分重要的作用。



↓主角的身份现在还不太清楚，虽然长相酷似斯内克，但是依据游戏设定的年代来看似乎又存在着矛盾。

这段预告片同时显示了一些我们从前在前作中没有见到的游戏特性，主要就是可以使用一些固定的武器了。在一个地方斯内克使用了一挺固定的机枪来射击敌兵，而在另一个地方，他使用一架防空炮台来对付一架飞来的直升机。更有趣的是，在这一段场景中，斯内克和一些骑着未来化悬浮车辆的士兵交战。但是游戏的设定不是应该在60年代么？这次系列新作的剧情再一次让我们摸不着头脑。是不是设计者的疏忽？应该不会出现这样的失误吧。



←本作可以使用的武器种类丰富了许多，用这种固定的射击炮台对付飞机应该不难。



↑在丛林中伪装成鳄鱼的斯内克。

在这段画面演示之后，小岛秀夫谈到在他关于本系列的想法，他说《合金装备3》可能将会是《合金装备》三部曲中的最后一部作品。但这也并不意味着以后就没有《合金装备》的游戏了。他说只要玩家们想玩《合金装备》，他就会继续制作下去，但以后的游戏方式会和我们所熟知的完全不同了。小岛秀夫的话令我们再一次对该系列充满了期待，希望《合金装备》系列能够一路走好，希望将来能够有让我们耳目一新的作品诞生。

# 大金刚 密林节拍



“金刚康伽”于去年末在日本发售，销量达到了惊人的四十万套，一方面感叹于NAMCO“鼓”类音乐游戏的魅力确实惊人，另一方面也可以证明只要游戏的创意好，就一定会创造良好的市场回报。厂商在E3展前已经发表了“金刚康伽2”的发售，但在展会中给我们带来的则是另一个惊喜——“大金刚 密林节拍”。

| GC | 厂商:NINTENDO/NAMCO | 发售日:2004年9月27日（美国） |
|---|---|---|
| | 类型：手鼓ACT | 价格：未定 | 其他：手鼓必须 |



←金刚的动作在左下角有清晰的演示，而荡空藤这样的动作居然可以用手鼓来完成也真是奇妙！

## 出人意料的游戏方式 双N融合的游戏理念

显然，NAMCO和NINTENDO并没有让“金刚康伽”的手鼓就此作废，而是希望能够让玩家更好的充分利用，并且创造更多的游戏方式。利用手鼓进行动作游戏——这样意外的游戏设计不禁让人拍案。

玩家只需要以手鼓不同的敲打方式来控制画面中的金刚行动闯过一道道关卡，即可完成游戏。而敲打方式也并不复杂，与“金刚康伽”类似，鼓面和鼓沿的拍打组合可以创造出多种金刚动作，以达到游戏进行的目的。左右鼓可以控制金刚的前进，而多种组合则可以做出各种搞笑的耍宝动作。



←密林中也有自己的同类登场，但毕竟不是自己的家族，同类也会袭击你的哦。

说起来似乎很难理解游戏将如何进行，但只要看看我们精美的图片以及电击收藏中收录的影像，你就会马上明白游戏的乐趣所在。这款游戏是典型融合NAMCO和NINTENDO的双N理念的完美之作。

## 骑着牦牛在……



←三段式跳跃，这样的动作要求似乎高了一点，是不是能够完成还要看玩家的操作如何了。不过厂商是绝对不会设计得过于奇刻的。



←敲下右鼓就可以前进了，那么左鼓……

## 金刚复活 另类游戏陆续登陆GAMECUBE

大金刚一直是任天堂最具人气的招牌角色之一，并且也凭借高度的动作性成为游戏历史上动作游戏的代表系列。在家用机平台自N64上以全新真三维概念创造的“大金刚64”失败以后，本系列的正统游戏就没有继续在任天堂家用机上推出新作。相反，频频在GBA上的不断复刻当年SFC的旧作倒也获得了不错的销量（GBA版“超级大金刚”在日本地区四十万本以上达成）。随着RARE的离开，家用机版大金刚新作的任务最终交到了NAMCO的手里。近年来凭借音乐游戏创造了巨大商业奇迹的NAMCO利用“大金刚”独特的音乐风格，将动作游戏改为了音乐游戏，并且在GC上创造了惊人的销售成绩。有了手鼓套装的普及，这款利用手鼓诞生的新理念游戏也有了“可以开发”的理由。



←三个什么东西在金刚的身上？遭到怪物的袭击该用什么动作来甩掉他们呢？游戏中的动作运用非常重要。



←双击鼓面就可以做出跳跃动作，如果两只手没协调好……是不是失败的可能性很大呢？会有人协调不好吗？

### 香蕉是生命，朋友是友情

在本作中，金刚仍旧要收集大量的香蕉，并且与敌人展开战斗。另外，游戏中也不乏荡空藤、乘坐工具的有趣设定，而这些动作的完成都要用玩家手中的鼓来实现。最终目的是救出被关押的伙伴们，密林中的各种生物可是会随时攻击你的哦！眼疾手快很重要！



←原来是被雪球和巨兽追……游戏中的搞笑场面比比皆是。



←敲下左鼓就向左走……这样的设计还真是简洁明了。




# SILENT HILL 4 THE ROOM™

继上一次Komani公布了《寂静岭》系列的第四部作品“房间”之后，在这次的E3展上提供了该游戏的试玩，并且在新闻发布会上再度透露了一些相关的消息。该系列的创造者秋良山冈亲自主持新闻发布，在发布消息的过程中包括了对游戏大体的介绍、游戏的演示画面以及在最后回答了一些有关游戏的问题。尽管秋良山冈在公布消息时一再的小心谨慎，但是我们从这些简短的介绍中也算是预先看到了一些《寂静岭4》独特的魅力，同时秋良山冈表示本次的最新作将会有极大的提高，决不会让玩家认为新作与前作无异。

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2004.6.17 |
|---|---|---|---|
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

这款游戏的画面表现采用了在当今电影界十分流行的恐怖模糊处理，在画面上会出现许多黑白的杂色斑点。这种大面积的渲染效果使得恐怖的气氛空前显著，再配上造型大幅改进的怪物，其恐怖程度大大超越了以往的作品。本作中的个性化的怪物非常多，例如身体残缺不全脖子上有两个小孩子头的怪物、自己会走的轮椅、漂浮在天空的尸体、全身溃烂的恶狗等等。面对这些怪物，亨利似乎显得十分弱小，而且在这个充满诡异气氛的空间里没有人能够帮助亨利，反而在冒险的过程中有很多人需要亨利的帮助或者还有人会阻挠亨利的行动。另外值得一提的是该作的音乐，在展示动画片尾那首委婉悠扬得像安魂曲的主题音乐似乎把人们带到了游戏中那个不可思议的世界。


↑最近公布的女主角艾琳高尔文的造型图。虽然是女性，但是她脸上的恐惧远远超过了原有的美丽。

在山冈为大家演示这款游戏的时候，他还特意将展区的灯光熄灭，这更渲染了游戏的恐怖气氛。在游戏中，时空被分成了两部分，一个是处于正常世界中的亨利的公寓，另一个是亨利通过浴室墙上的洞而进入的奇幻世界。在进入不同的领域时，你的视角也会随之发生改变，游戏基本是以第一视角的方式进行游戏，但当你回到亨利的浴室时，你便可以随意转换第一视角或者第三视角。至于亨利如何对物品进行调查，以及其他的游戏方式，秋良山冈说：“其实《寂静岭4》的游戏方式和以往的作品没有太大的差别，只是在细微的地方加入了新的要素。例如游戏中的谜题，你可以反复的试探以便不会耽误游戏的进程。同时新的游戏会在进行中加入大量的动作要素，包括实时的武器攻击和道具更换。所有这些改变都是《寂静岭4》开发组全体人员共同努力的结果。”


→从墙里钻出来的怪物！亨利在一旁手里拿着被血染红的铁镐，随时准备杀死敌人！


↑亨利与怪物展开了肉搏战，[illegible]吗？

至于游戏的故事情节，秋良山冈表示《寂静岭4》不会与系列的其他作品发生雷同，但还是与以前的作品有着些许的联系。此外秋良山冈对其他方面的消息就没有提到了。只是说该游戏将同时登陆PS2和XBOX，目前开发组的目标就是该游戏能够在两款主机上同时发售。让我们一起期待新作的到来吧。


↑充满了恐怖气氛的餐厅，这是不是就是游戏副标题中提到的那个“房间”呢？

↓从墙壁中脱离出来的女性恶魔，浓密的长发遮住了整张脸，身上的血迹和已经残缺的身体，让人有种不寒而栗的感觉。

## 剧情 STORY

在Konami所发布的消息中，最先讲述了《寂静岭4》的故事情节，游戏的故事围绕着一个名叫亨利汤森的男人在其公寓里的离奇发现而展开。亨利被莫名其妙地关在了自己的公寓中，想尽了办法也出不去，就像与外界失去了联络。日子一天天地过去，大约有一个礼拜或更久，突然一天，亨利发现在公寓的浴室墙壁上出现了一个洞。亨利认为这是唯一通往外界的路，于是他沿着这个洞钻了进去。正如我们想象的那样，洞的另一端不是通往外界，而是另一个奇怪的领域，一个被诅咒的领域……


←亨利被四个幽灵包围了，看样子他无法同时消灭四个敌人，只有选择冲出包围了。


←前面的路凌乱不堪，似乎发生了什么惨剧，于是亨利举起了钢管缓步前进。

# 新魂斗罗

KONAMI在这次的E3展上公布了许多经典大作，很早就传出消息的《魂斗罗》系列的最新作，在本次展会上也终于揭掉了神秘的面纱。这款《新魂斗罗》将把传统的设计融入到真实的3D世界，而不再是3D的人物在2D的平面上作战。在游戏中，你需要与许多身形庞大的BOSS们展开殊死搏斗，或是去占领拥有强大威力武器的兵工厂，这些都是主角比尔继续征程的部分内容，同时该作还有一位神秘的新主角加盟，那就是身为日本武士的柳生玄兵卫。



## Bill Rizer
## 比尔 瑞泽

从FC上就开始登场的元老级角色，只不过是在造型上比原来更加狂野了，而且手里的武器从一柄长枪变成了两把巨型手枪，这样摆出的姿势也许会比原来帅一些吧。在游戏中他还是同以往一样，是一个无畏的战士。

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2004年11月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

《新魂斗罗》中的武器种类将会空前的丰富，包括上一代《真魂斗罗》中没有但是却最富盛名的“S”散弹枪，而且据该作的开发者说，本作将会成为该系列进入第三次大变革的作品。



↑高压电枪的威力实在是太惊人了！哪怕是面对如此庞大的家伙，也可以从容应对！游戏中的其它武器是否也这么强劲呢？

《新魂斗罗》的游戏视角有多种不同的选择，玩家能够根据自己的喜好随意调整，这其中也包括了最传统的横向卷轴，但是游戏中的大多数场景需要用俯视或者略带倾斜的视点。在游戏开始的时候，玩家有3种武器装备，并且可以随意选择更换，但这不像上一代作品中一样，在本作中的每一关开始的时候，你都可以从无数的武器中选择3种来帮助你完成每一关的任务，至于武器种类，除了上述的散弹枪之外还有传统的机关枪、可以锁定目标的镭射枪、高压电枪、火焰枪等等。

以往的《魂斗罗》游戏通常都有着近乎固定的故事安排，似乎没有人在乎《魂斗罗》的游戏世界观，但是新作将会尝试着向人们讲述更多关于单纯战斗背后的故事，而不再像以往动作游戏对于剧情的轻描淡写。本作中也会加入许多角色，并且创作人员们一直在努力使这些人物更富有个性化的色彩，包括敌人的首领也不再是像以前那样看起来毫无思想只知道进攻。比如新加入作为第二主角的柳生玄兵卫，在游戏开始的时候他只是一个传统的日本武士，但是随着时间的流逝，在他身上发生了一些变化，使他最终变成了一名精通各种武器的未来化的武士了。





←这是在骑恐龙的关卡中，从不同的视角看到的不同效果，玩家在游戏中可以依据自己的喜好来选择。



↑柳生和比尔这两个来自于不同时空、不同国度的勇士到底是怎么碰到一起，又是怎样为了同一个目标而共同战斗的呢？

《新魂斗罗》关卡的长度也远远超过了以往我们见过的该系列作品，加之《魂斗罗》的开发组尝试着为游戏加入了不同的视点，以及在人物和场景的描绘上力图做到更加栩栩如生，这些都使游戏增加了可玩性。有一关你需要骑着恐龙与敌人作战，还有抓住直升飞机的底部在空中激战的场面做得尤为精彩。在BOSS的设定上还是会有和以往的作品中一样的身形庞大的家伙，比如体形庞大、面目狰狞的怪物或者是大得有些超常规的多履带坦克等等，这也许已经成为了该系列的标志。



↑《新魂斗罗》中也有这种类似生物变异的怪物。看起来这个BOSS似乎活着也十分痛苦，那就让比尔和柳生结束他的生命吧。

《新魂斗罗》让人明显感觉到，它已经将该系列代引入了一个不同以往的方向，而且这个方向看起来还是非常具有吸引力的。但是本作究竟是否能够取得成功，还是像PS上的那一代作品一样是一次失败的尝试呢？这一切在E3展上的演示都不能给出答案，看来只有等到玩家们真正玩到这款游戏的时候，才能知道《新魂斗罗》的“新”是否可以让这部经典之作重现光辉。目前这款游戏的制作完成度已经达到40%，预计2004年11月份就可以和大家见面了。



←面对如此巨大的BOSS，比尔他们会有有效的应对策略吗？看起来它似乎是坚不可摧的！



新加入的角色，似乎是来自于战国时期的日本。像所有的武士一样，柳生玄兵卫的脸上永远是一副严肃的表情，健硕的身体蕴含着极大的破坏力，已经精通现代武器的他，在战斗中还会使用如生命般珍贵的武士刀吗？

## Genbei Jaguer Yagyu
## 柳生玄兵卫




# 剑士武藏传奇

| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2004年冬(美) |
|---|---|---|
| | 类型：A·RPG　价格：未定 | 监制：时田贵司 |

PS2版"武藏传"续篇应该是SE在本届上为人们带来的又一惊喜，在FF12宣布延期以后，人们理所当然地把更多的目光投向了这款游戏。

该作的名称已被正式定为《剑士武藏传奇》(MUSASHI SAMURAI LEGEND)，类型仍然是动作RPG，采用卡通渲染技术制作。游戏的人设由野村哲也担当，时田贵司任制作总监，GAINAX负责片头动画。在展会上，SE只宣布了该游戏在美国的发售日"大约在冬季"，但是日本方面的上市时间则没有提及。



↑武藏可以拿着刀摆出各种不同的POSE。




←武藏发动特技的瞬间，画面上跳出了"BLITZ ATTACK"的字样！



←武藏攻击敌人的场面，敌人被击中的瞬间画面上会出现卡通特效。

↑出现在演示录像中的巨大BOSS。

从大会公布的资料看，游戏的发色非常丰富，场景的建筑结构一目了然，不会给玩家带来任何视觉上的误会，而主人公武藏也由原来的3头身Q版造型变成了更加成人化的7头身体造型。敌人被打中后，先是处于硬直状态，之后就会像沙土城堡那样土崩瓦解。看起来虽然非常过瘾，但是不可否认游戏的整体节奏也会稍显拖沓。

在展会的试玩中，对玩家的最大考验是"抱公主"模式。武藏抱着一个女孩进行冒险，不仅移动速度会受到影响，跳跃力也大减，一个不留神就要一命呜呼。不过在演示DEMO中也曾出现过武藏先把女孩抛向天空，而后乘机斩杀敌人的镜头！

《剑士武藏传奇》于E3前夕公布，随后又在展会上提供了演示动画和试玩，但是游戏的具体系统现在还不清楚，玩家所关心的武藏宿敌佐佐木小次郎是否会在新作中登场等问题也无从考证。看来玩家还要耐心等待SE的进一步消息。

记得当初PS版"武藏传"发布时，坂口博信曾表示"武藏"会是一个经久不衰的全新系列，如今PS2新作的推出也算是对坂口承诺的一种回应吧。



→演示录像以一个类似矿区的场所为舞台，各种错综的建筑设施都有很强的实体感。

←除了使用武器以外，投技也是武藏的拿手好戏。

# CAPCOM全明星格斗



↑恐龙喷火，春美发波，究竟谁的功夫更胜一筹？

↑吸学男爵迪米特利给里昂来了个迎门大踢。

| PS2 | 厂商：CAPCOM | 发售日：2004年冬 |
|---|---|---|
| | 类型：FTG　价格：未定 | 其他：—— |

CAPCOM VS系列的最新作已经摆脱了SNK的纠葛，取而代之则是全部土生土长的CAPCOM明星。

记得CAPCOM曾在前年的JAMMA SHOW中公布了一款3D版的"全明星格斗"，但是由于后来公司高层认为该游戏的市场前景不好，开发计划最终宣告终止。而这次CAPCOM明星的再次集结也算了却了玩家的一桩心愿。



↑升龙拳依然是隆坚韧个性的最好体现，这一记对空必杀把大恐龙华兹打得叫苦不迭。

本次E3上公布的《CAPCOM全明星格斗》是一款2D游戏，游戏囊括的CAPCOM明星来自《街霸II》、《街霸III》、《街霸ZERO》、《恶魔战士》、《红之大地》等众多家喻户晓的格斗系列。目前已经确定的登场角色共有11名，其中包括隆、古烈、菲莉卡、迪米特利、阳、里昂、华兹、樱、凯，以及原创角色英格里德（女）。这些角色的造型全部由森气楼进行了重新绘制。

与此前的"SNK VS CAPCOM"的三人组队制所不同的是，本作采用2对2的组队模式。由于这些角色全部出自CAPCOM本家作品，因此游戏的平衡性也许会比SVC系列更高。另外从展会上的资料看，新作的操作基本沿袭了SVC的风格，至于是否加入新的必杀技现在还不清楚。

## 五大系列格斗狂人预定加盟




↑来自街霸2的硬派主角。




↑来自恶魔战士的神秘杀手。




↑来自街霸3的中国功夫。




↑来自红之大地的怪物二人组。




↑来自街霸ZERO的美女帅哥。




↑来历不明的谜之少女。




# 梦幻之星宇宙

| XB | 厂商：SONICTEAM | | 发售日：未定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：全平台 |

**在E3展会开幕的第二天，世嘉终于发布了一条还算得上是比较轰动的新闻——世嘉RPG游戏的灵魂“梦幻之星”，即将在全平台上，推出一部全新作品，并同时开通了其官方网站。**

虽然“梦幻之星”推出新作的爆炸性远不如传闻世嘉再度加入游戏硬件商行列那般震撼，但绝对是令人感到合理振奋的大事。作为MD时代RPG的王者，“梦幻之星”系列不但在日本家喻户晓，在欧美也有着不错的人缘。加上由它开创的家用游戏平台上MMORPG的先河，“梦幻之星”四个字确实有着不平凡的意义。


↑有“梦幻之星”特色的长耳精灵魔法师将确定登场，与4代角色法儿颇有几分神似。

此次宣布的“梦幻之星～宇宙”，明显尚处在初级开发阶段，整个展会期间，人们始终只能看到一段已经制作好的，没有实际游戏画面的宣传CG。从这段CG中，我们可以其人物形象和世界风格与4代极其相似，加上在其官方网站上以“新千年纪”来形容本作，不由得令人感到，这将是一款系列的正统续作。

世嘉目前除公布本作为跨平台作品外，几乎没有承认任何消息，但应该可以肯定的是，本作并不会轻易放弃运行“梦幻之星网络版”获得的经验和利益。所以游戏很可能会包容在线和线下两种不同模式。

从“宇宙”这个浩荡之词，和宣传片荡气回肠的壮观场面，我们看到世嘉的豪情跃然而出，希望这真的能是一部集合了世嘉创意、干劲和经验的震撼大作。


←在荒凉而空旷的星球上与异形怪物战斗是系列的一贯传统。

←巨大的怪物出现在主人公们面前，消灭这类怪物是必须进行的工作啊。

←激烈的宇宙战是本作特别之处。新作宇宙观可能与此次会战有紧密联系。

←角色驾驶机械车出现，空中飞行器是否也可以亲自驾驶呢？

# SPIKE OUT *BATTLE STREET*

| XB | 厂商：Amusement Vision | | 发售日：2005年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

作为世嘉街机上为数不多的几款一直拒绝向家用机移植的经典作品，本作一向是街机游戏的骄傲。从最早于1998年在MODLE3上推出以来，其两部作品一直都是街机高手乐而忘返的佳作。虽然它不是第一款三维视角的闯关游戏，却绝对是到今天为止，这类作品中最为刺激火爆的代表。

SPIKEOUT向家用机移植的预测，其实早在DC时代就已开始，当时世嘉曾经决定为DC制作包括可以应用网络特性的移植作品。但由于DC不幸地过早夭折，以及移植难度过高，使得这一计划相应流产。现在AM2终于决定将其移植给最能发挥其火爆优势的平台——XBOX。

从目前公布的资料来看，除三名全新角色之外，我们一时还难以找到新的惊喜。画面效果也与期望略有差距，不但未能全面超越原作，反而在细节刻画和光源处理上，没有达到街机的效果。而打斗视角似乎也发生变化，XBOX版中人物比例较街机版有所减小，视角也有所抬高，玩家可视面积大幅增加，而且出现了全新的格斗特技。虽然敌人出现更加没有规则，但由于可视角度的改善，使得玩家在应对起来应该更加从容——即使普通玩家上手，也不存在无所适从的可能。


↑投技依旧保存，而且会根据角色不同而有不同效果。


↑人物模型已经确定，打斗时的光映效果力求追随原作。

由于本作宣布对应XBOX LIVE，所有网络对战合作将是本作一大重点。由于家用机网络环境相对脆弱，所以根据世嘉街机联网模式改进的XBOX版应该增加更多游戏方式，而可能是为了降低网络数据传输总量，减少在线游戏时因数据冗余而降低游戏运行速度，故而降低游戏细节品质，将有限流量，更好地帮助系统完成及时的画面处理，以便令玩家毫无停顿地进行游戏。






## 高级战争Under Fire

在GBA上获得了巨大成功的高级战争系列终于登陆家用机平台了，原作以高度的战略性成为近年来掌机平台上最出色的作品。这次登陆GC，游戏的类型由单纯的步格型战略游戏转变为具体个人单位的包含战略与动作多重要素的全新游戏。

| GC | 厂商：NINTENDO/KUJU | 发售日：2005年发售预定 |
|---|---|---|
| | 类型：SLA+ACT 价格：未定 | 其他：—— |


←陆空战。在游戏中各种兵器都可以控制，但操作起来并不复杂。


←步兵在繁乱的战场上完全成了浪费子弹的目标。


↑火焰部队可以使大型钢铁怪物化为乌物，在陆上战有绝对的优势。

### 兵种兵器繁多,系列全部3D化!

在系列中登场的各种兵种，例如步兵、炮手以及火焰喷射部队等等都会照旧在本作中登场，而海陆空的各种兵器也都悉数登场，战争迷是肯定能够满足了！而这些在前作中可爱的卡通兵器在本作中都以全3D表现，虽然看起来还略显Q化，但战场中的魄力保持不变。

### 由回合制战略演化为真实时间制前所未有的压迫感!


←大型战船会成为众矢之的，目标过分庞大。

由于硬件的转移，游戏由原作的纵览全局演化为注重单独个体的视点，而且由回合制转化为真实时间制，原本你一步我一步的运算形式改变，而是敌我双方同时进行作战部署，因此带来强烈的真实感。


←大型武装运输机会源源不断的输送武装和士兵，在飞机着陆点要重兵防守来袭。


←生化武器加盟战争？现代战其实是防毒面具的展示会。








## 银河战士PRIME2 回声

**任天堂在欧美最大人气的游戏“银河战士PRIME”终于在本次展会上公布了发售日，并且以更高的完成度让玩家大呼精彩。在最新作中萨姆斯进入被光与暗分割开来的神秘行星，并被谜之生物追踪……下面我们将根据负责开发的田边贤辅的对谈中找寻到游戏的特色。**


新作中的对手分别存在于光与暗的两个世界，对于玩家来说要及时改变自己的战术。

| GC | 厂商:NINTENDO/retrostudios | 发售日:2004年11月25日（美国） |
|---|---|---|
| | 类型：AVG 价格:49.99美元 | 其他：—— |


↑转换两个世界需要通过portal，而这一转一换之间究竟会给玩家带来什么新的挑战呢？


↓新加入了SCREW能力,玩家将可以做出更高难度的跳跃动作。


↑四人对战中，玩家的颜色是不同的，而场地也非常复杂。

### GAMECUBE上最出色游戏 自然会有最出色的续篇

Q：听说在PRIME开发完成后，原制作班底的精英都解散了？
A：说的太夸张了,游戏完成后确实有两个人从制作组退出,但他们并不是负责游戏开发的人员,因此本作实际上还是原班人马的作品。
Q：在新作中出现的“光与暗的世界”是什么样的？
A：连接这个两个世界的门叫做“portal”，在光之世界中必须用光属性的光线，而在黑暗的世界则需要黑暗光线，2个世界中的敌人也完全不同。在光之世界里的敌人会发射黑暗光线，反之亦同。
Q：黑暗和光明两种光线在游戏中有弹药的限制吗？
A：是有的，因为这两种光线的威力非常巨大，因此我们还是希望玩家也能够多使用其他武器来完成游戏，这需要动动脑筋。
Q：最新作的副标题“回声”是什么意思？
A：因为游戏中的两个世界是相互影响相互作用的，因此要突出“共鸣”这个主题。
Q：新作中的多人模式是如何的？
A：其实在前作的时候我们就有制作多人游戏模式的打算，但由于时间有限，因此只能放弃，这次在新作策划开始就把多人游戏放到里面了。
Q：会不会有黑暗属性的萨姆斯与真正的主角对决？
A：没有这样的计划。
Q：听说本作会与NDS的“银河战士猎人”联动？
A：目前并没有这个打算。
Q：武器可以同时锁定多个敌人吗？
A：本作导弹追加了这个性能。
Q：这次球状后有什么新的能力吗？
A：新增了SCREW冲击能力，取得道具后可以做出弹墙跳。
Q：这次新增加了叫“HACKING MODE”的多人游戏模式？
A：是的，这个模式需要侵入并使敌人感染病毒，从而给敌人造成伤害。
Q：新作的行星叫什么名字？
A：Aether
Q：新作在过场剧情交代和语音方面是否有增加呢？
A：本作仍旧没有语音，但剧情交代的过场会非常多。
Q：新作在技术方面有什么增加吗？
A：这个我不能过多透露了，但读盘时间比前作要短很多。
Q：本作的开发人员有多少？
A：和前作差不多，大约有40人。
Q：NDS上的银河战士有你们参与吗？
A：虽然是同一个系列和游戏方式，但NDS版是由NST开发组负责的。






# KILLZONE

| PS2 | 厂商：SCEA | 发售日：2004.11.14 |
|---|---|---|
| | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |




↑索尼为《杀戮地带》设置的试玩区。

索尼在这次的展会上同样提供了该游戏的试玩平台，通过目前得到的资料，我们能够对这款游戏有一个大概的了解。从提供的可以试玩的几个关卡，包括射击练习和实战关卡中我们发现《杀戮地带》的设计还是很细微的。例如选择不同的角色，其力量、弱点、武器装备等也有明显的差异，另外该游戏的图像处理也给人留下了深刻的印象，试玩中我们可以选择两个角色：一个是圣堂武士，也就是全身上下都装备了各种武器的战士，另一个是鲁格尔枪手，可能是一个秘密组织的成员。

另一个可以试玩的关卡就是射击练习模式，在这个模式中你需要迅速瞄准目标然后将其击倒，武器都散落在地上，更换武器只需要从地上捡起来就可以了。屏幕的角落有一个显示状态的窗口，你所用的时间、击倒的数量等信息都会一一显示。

从练习模式中我们看到游戏中可以使用的武器种类还是比较丰富的，如手枪、机关枪、火箭发射器以及许多现实中存在的武器。并且使用这些武器时的动作和产生的效果也都十分逼真，包括给武器补给弹药时的方式也都是完全来源于现实的战争。狙击步枪依然是最酷的武器，但是要求玩家有足够的技巧才能发挥它的威力，方法是用R3摇杆来控制准星瞄准目标，虽然说起来简单，但是玩起来却不是那么回事。



↓近身的互射！两败俱伤？！

↑可以击爆远处的油桶，这样就省了不少杀敌的时间。

至于这款游戏的画面，由于目前的完成度还不太高，所以有些细节方面还有些粗糙，但是就总体而言，已经很不错了。例如对环境的设计就非常细致而且真实，你甚至可以打碎桌子上的杯子，包括天气的表现也都相当完美。虽然PS2的机能有限，不过这款游戏力图将主机的机能发挥到极致。

**《杀戮地带》同时支持单人游戏和网络对战，索尼正在为这款游戏着手准备专门的网络支持系统，该游戏可以最多12人同时游戏。从有限的画面中，我们只能看到这款游戏的冰山一角，具体消息就在今年的11月份。**

---

# Dead to Rights 2




| PS2 | 厂商：NAMCO | 发售日：2004年第4季度 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| XB | 厂商：NAMCO | 发售日：2004年第4季度 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

由美国NAMCO制作的跨平台动作游戏《Dead to Rights 2》，在这次的E3展上又放出了许多游戏画面可供玩家进一步了解这款游戏。

前作的正义战警Jack Slate与他的搭档又回来了！

在这次的游戏中，他们将深入控制Grant City的幕后黑手组织，彻底打击邪恶势力，维护Grant City的秩序与治安。

本游戏的特点在于吴宇森式的精彩枪战动作场面，玩家将可以以敏捷利落的身手，帅气地使用枪械打倒敌人，游戏中并加入了“慢动作”等电影手法、可以利用敌人作为自身掩护的“护盾”系统，以及本代中大幅加强以徒手方式来打倒制服敌人的格斗技等，动作非常丰富。

NAMCO表示，他们全球销售破百万的动作游戏《Dead to Rights》因为广受好评，所以决定在今年推出该游戏的续篇，而最新作《Dead to Rights 2：Hell to Pay》目前正在积极开发中，预计今年秋天同时在PS2和XBOX上推出。

《Dead to Rights》是2002年底NAMCO针对XBOX开发的一款警匪动作游戏，因为游戏中的动作设计极其华丽加之激烈的枪战和飞车场面，以及如电影般的全景慢动作镜头，所以一推出就受到玩家欢迎，后来陆续移植到PC和PS2 上也一样畅销，累积销售超过百万套以上。

这次最新作《Dead to Rights 2：Hell to Pay》也将延续前作华丽的视觉表现与浓厚的电影风格，玩家继续扮演前作男主角Jack Slate，为了扫荡黑道暴力而展开了一场正义之战。而这次《Dead to Rights 2》的游戏画面更为华丽，相对的暴力血腥程度也更加刺激。玩家们可以使用的武器还是很多的，除了各式普通的枪械之外，甚至还能够使用火箭炮这种杀伤力极大的武器。

另外，《Dead to Rights》的电影目前也在筹拍当中，预计2004年内上映。这部电影请来了好莱坞巨星尼可拉斯凯奇担任男主角，可见这款游戏的受欢迎程度是多么的大。关于这款游戏更多详情就等今年发售之后，玩家们自己看吧。



→Jack Slate在向敌人开火。可以看出他严肃的表情中透着对罪恶的痛恨。

↑不明身份的女性角色。她为什么总穿着三点式来回走呢？看样子绝非善类。

↑不许动！你被捕了！看到这个画面，就不由自主地想起这段台词。

↑一脸正义表情的Jack Slate，身为警察的他与邪恶的对抗似乎是命运的安排。



# 分裂细胞3

| XB | 厂商：Ubisoft | 发售日：未定 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

《分裂细胞 3》的故事设定在 2008 年，信息战已成为全球安定的最危险威胁之一，玩家们将扮演第三梯队里的顶尖队员Sam Fisher，前往北韩调查并阻止信息攻击的新来源，为了达成任务，将运用到一些特别的反间行动来收集情报，压制瓦解敌对势力。

## 故事梗概



→主角正在悄悄靠近一个哨兵，他手里握着的匕首代表了那个人的命运。

Ubisoft 表示《分裂细胞 3》里新增了战斗搏击刀这项武器，其目的当然是增加游戏的紧张气氛和刺激的感觉；此次《分裂细胞 3》特别强调近距离战斗及徒手战斗，并有机会使用到最新开发中的武器原型，当然隐匿攻击、秘密行动在《分裂细胞 3》里也是不可少的，画面表现及物理反应也更加逼真，多重路径及次要任务目标的设计也使得游戏重玩性大大的提升，更聪明的敌人角色使得《分裂细胞 3》更具挑战性，而在《分裂细胞 明日潘多拉》中首次加入的多人联机对战模式，在《分裂细胞 3》也会出现。



←主角从下面爬上了望塔，哨兵没有发现他吗？可见游戏中对于敌人的AI设定还是有问题，是不是有些太简单了。

**E3印象** 在本次的E3展上，作为Ubi重点推广的作品，《分裂细胞 3》吸引了无数想要观看Demo的观众。《分裂细胞 3》又加强了在画面上的水准。雨天的环境做得相当惊人，地面和建筑物的墙面都有很真实的湿的感觉。Sam Fisher再一次丰富了自己的动作，能够倒吊在水管上然后勒死在下方的敌方士兵，也能够从日式的纸墙后面直接把敌兵拖过来打昏，而且近身格斗的动作也更丰富，并且加入了匕首，枪战的部分也得到了加强，敌兵的AI表现也更真实，火力也更迅猛，声音的表现同样提高了不少。最令人激动的是出现了双人合作的通关模式。两个间谍可以互相配合爬上高墙，也可以一个间谍用绳索把另一个间谍拖吊到单人无法到达的区域。



↑E3展上Ubi为《分裂细胞3》设的展台。

# DRIVER 3 车手3

| PS2 | 厂商：ATARI | 发售日：2004.6.21 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：50.71美元 | 其他：—— |

| XB | 厂商：ATARI | 发售日：2004.6.21 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：50.71美元 | 其他：—— |

## 去年即宣布延期发售的《车手3》在这次的E3展上终于露面了

这款游戏是由Atari预定2004年3月16日在北美跨PS2与Xbox、PC等平台同时推出，由Atari旗下Reflection Interactive公司开发制作，之前一、二代全世界累积销售超过1200万套的续作《车手3》。在本作中，不但将会有大量的飞车特技，还将会忠实传承前两代经过市场实证的独特风格，再加入有如电影一般的游戏模式，街头犯罪对打。据Reflections的Martin Edmondson表示，《车手 3》为一款综合性的游戏，游戏中将融入多种游戏要素，届时一定会给玩家惊人的体验表现。游戏中创新的图形表现和三个庞大的开放式城市环境，将带给玩家更刺激火爆的游戏乐趣。

### 大魄力的爆炸画面!





↑电影警匪片里常见的飞车场面，不知道这样的动作会不会增加操作难度呢?



←手持武器的主人公站在马路中间，看来一场腥风血雨是在所难免了。



↑面对混乱的社会秩序，警察不能再袖手旁观了，可是他们真能消灭强大的恶势力吗?

另外在本作中，还将特别邀请多名好莱坞明星担纲游戏角色配音，其中包括饰演游戏主角卧底警探Tanner的Michael Madsen、以及扮演主角身边顽固伙伴Tobias Jones的Ving Rhames、饰演邪恶国际犯罪集团首脑Jericho的Mickey Rourke，与担任迈阿密汽车窃盗组织的性感头头Calita配音的Michelle Rodriguez等等。



←18轮大卡车被撞得粉碎！可是房屋为什么没被撞坏呢？！看来还是有缺陷啊！



由于制作小组同时也兼任《Grand Theft Auto》与《The Getaway》等游戏的续作开发，因此第三代最新作《车手 3》将预定2004年6月才能与玩家们见面。



# ACE COMBAT 5
## The Unsung War
### 皇牌空战5

| PS2 | 厂商：NAMCO | | 发售日：2004年第3季度 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：SHT | 价格：未定 | 其他：—— |

## 新作特色

2001年，《皇牌空战4》延续了该系列在模拟空战领域的辉煌，该系列是在家用单机平台上最杰出的空战模拟类游戏。新作将要展现给我们一个更具有吸引力的故事和更加逼真而且魄力十足的画面，并且《皇牌空战5》将会把这两个最吸引人的要素巧妙地结合在一起，用近乎完美的画面将故事渲染得更加精彩。

也许《皇牌空战》最吸引人的不是先前说的这些，而是对于战争细节的刻画，例如军官用无线电下达命令时，那种急促又稍有干扰的声音。其实游戏中的音效是非常重要的组成部分，在观看新作演示的时候，我们的确被游戏中的声音震撼了！以至于使我们更加期待这款游戏的发售以及它在家用机上的非凡表现。


↑苏-27在追击美国制造的B-52轰炸机，笨重的B-52只有被动挨打的份了。

游戏中最值得吹捧的特色之一就是"驾驶员命令"系统，当你启用这一系统时，就可以与同组的战斗机完成各种各样的战术配合，以便完成单机无法完成的任务。游戏中的视角也是该作的另一个卖点，从图片中也可以发现，新作的视点丰富了许多。另外，游戏的剧情将会分成30个独立的段落，但这只是全部游戏内容的四分之一！而且这次的《皇牌空战5》包含了真实


↑新作将会增加许多新的游戏视角，这个视点是为了能够看清同伴的位置。


↑年轻的空军军官，从他俊朗的外表完全看不出任何战争的痕迹，也许身为军人的他更向往的是和平没有战争的日子。

NAMCO显然对他们这次的作品非常的满意。从"Nothing even comes close"（没有什么可以与之媲美）这句话就可以看出，NAMCO对于这款作品已经几乎有一种傲视群雄的态度了。由于该系列前作的成功，加上本作的非凡表现，难怪NAMCO有如此的把握。


法国—幻影-2000



幻侠JOE 2

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2004年第4季度 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| GC | 厂商：CAPCOM | | 发售日：2004年第4季度 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

前一段时间，CAPCOM发布了《幻侠乔伊2》的消息。现在在E3展上该作的消息得到了进一步曝光。其中也包括先前已经透露的有关PS2版《幻侠乔伊》除了会收录去年于NGC上所推出的《红侠乔伊加强版》新增的"Sweet Mode"之外，还将会新增"但第模式（Dante Mode）"，在但第模式中玩家将操作《恶魔猎人》中的男主角但第进行游戏。恶魔猎人女主角 Trish 也将出现在新作《红侠乔伊2》中。


↑乔伊和西尔维亚一同夹击一个敌人。看来超级英雄也有欺负弱小的时候。

在游戏里，玩家一开始将可以操作主角乔伊(Joe)，以及乔伊的女友，也是西尔维亚(Silvia)，后续还有隐藏角色等待玩家去发掘。游戏中将加入多达 40 种新敌人，以及各式各样的新场景，如丛林、地下废墟、古代日本、大雪山或是外层空间等，绝对充满了视觉刺激。


↑乔伊在施展特殊能力了！看他摆出一幅自信满满的姿势，看来是胜券在握了。


神秘人物但第

由于在NGC上推出的前作《幻侠乔伊》虽然广受好评，但是销量却不太理想。所以本次Capcom决定将《幻侠乔伊2》同时跨平台推出，应该也是出于对销量的担心才作出的决定。特别是新作《幻侠乔伊2》推出的PS2版本，相信这会让更广大的PS2玩家也能体验《幻侠乔伊2》的乐趣。


**西尔维亚**

乔伊的女友西尔维亚。在前作中还是一名弱女子的她，在本作中摇身一变成为了女超人！

## 游戏试玩体验

当然，Capcom不会在发布会上透露所有的消息，但在这次的E3展上却提供了该游戏的试玩区，虽然可以玩的关卡只有恐龙公园(Dino Park)，但是通过这一点感受我们也可以对这款游戏有一个大致的了解了。并且在游戏中，我们发现乔伊加入了"回放(Replay)"这项前作所没有的VFX特殊能力，玩家可以利用这项能力重复给予敌人多达三倍的伤害，但要小心不要回放到自己受伤的片段，否则遭殃的将会是玩家自己。

至于游戏的画面，本作与前作相比其实没有太大的提高，只是在主角变身时的光源处理效果有了一些细微的变化。但是2.5D的表现方式还有延续1代的爽快地战斗，都让这款游戏的品质得到了保障。


↑敌人也发威了！可惜枪法太差，看来西尔维亚要发动空中攻击了。

# 龙珠Z3






说起由鸟山名先生传作的风靡全世界数十年的漫画巨著《七龙珠》，可谓是无人不知无人不晓。该作曾多次被改编成动画和游戏，它的影响力直至今日仍然余热未散。仅《龙珠Z》和《龙珠z2》两作在北美地区的总销量就高达570万套。在本届E3上，BANDAI公司又为龙珠迷们带来了新的福音，《龙珠Z 3》的画面首次展现在人们眼前。

从目前公开的画面上我们可以确认，曾在原作剧场版中出现的弗利萨的哥哥酷拉和传说中每隔一千年出现一个的嗜血如命的超级赛亚人罗布利都将登场。

与前两作相同，《龙珠Z 3》仍由Dimps开发，沿用了前一代的卡通渲染风格和战斗系统，不过将加入更多的可选角色和新要素。该作将首先推出美版，并于今年内在美国地区发售。

目前BANDAI公司并没有透露其它更多的具体内容，让我们暂时拭目以待吧。

## Z战士再临角逐天下第一之位

| PS2 | 厂商：BANDAI | | 发售日：2004年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：—— |



←弗利萨的哥哥酷拉也将登场。





←被贝吉塔王流放的传说中的超级赛亚人罗布利。

由曾开发过《Black&Bruised》的DIGITAL Fiction制作，根据富坚义博原著的经典漫画《幽游白书》改编而来的PS2对战格斗游戏《幽游白书：暗黑武术会》参加了本次的E3盛会。

游戏的内容以户愚吕兄弟以及该队的雇主左京登场的暗黑武术会为背景，并加入了忠于原著的剧情模式、街机模式以及生存模式等各种模式。另外，在组队战斗模式中，玩家还可以编成5人小队进行战斗。除了战斗以外，玩家还可以在卡片模式中，利用在战斗中赢得的卡片展开充满策略性的角逐，体验卡片游戏的乐趣。

本作中，共有竹林、洞窟、暗黑武术会会场等8个比赛场地，另有25名角色可供选择。从公开的画面上看，目前可以确定的人物除了主角幽助、飞影外还有户愚吕兄和冻矢、铃驹等。游戏中的战斗动画全部重新制作，极具魄力。虽然目前尚无法确定，但据传该作使用了《龙珠Z2》的游戏引擎。

另外，许多通过漫画认识该作的中国玩家们熟悉的招式也得到再现，比如幽助的灵丸、桑原的灵剑、飞影的邪王炎杀拳等，使玩家充分体验到原作的精妙所在。




# 幽游白书·暗黑武术会

| PS2 | 厂商：Atari | | 发售日：2004年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：—— |




↑户愚吕兄对幽助，这是否会是一场像原著一样惊人的对决呢？

↓华丽的效果惊心动魄。










↑很多熟悉的招式将再度展现眼前。

## 原著精彩再现 暗黑武术会再掀波澜



| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2004年夏 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG　价格：未定 | 其他：—— |

# 幻想水滸伝IV

GENSOSUIKODENIV

预定今年发售的KONAMI超人气RPG系列《幻想水浒传》的最新作《幻想水浒传4》的动向一直是玩家们的焦点所在，该作在本届E3展会上也放出了大量新画面，下面就让我们一起领略一下“纹章”的魅力吧！

《幻想水浒传4》的故事发生在Toran国的南部列岛上，时代背景设定也在1代的150年以前，和系列前几作比起来别有一番风味。

玩家操纵的主人公是一个无父无母的孤儿，也是拥有27个“真之纹章”之一的“罚之纹章”的宿命之星。虽然罚之纹章可以在战斗中发挥强大的威力，但由于它诅咒的特性，所以也会吞噬拥有者的生命。

游戏开始，主角乘坐的船受到海龙的袭击。为了修理船只，主角一行人来到了一个荒芜的小岛上，并遇到了一位美丽的“有脚人鱼”。在她的请求下，主角等人准备出发前去消灭攻击猫族的“MASTER”，冒险由此展开……

游戏中可以操纵4人组成的队伍战斗。不同于原来的6人组，4人战斗更趋于紧张激烈。在战斗系统方面，新作仍然继承了物理攻击、纹章术的选项和战斗中人员替换的设定，而大获好评的“双人合体技”也一并保留了下来。

本作的人设与三代出自同一人之手，而且角色的建模更为自然，包括来回切换的连锁攻击在内，战斗部分也更加流畅。

虽然本届E3展上提供试玩的场景只包括帆船、小岛灌木丛和沙滩等，但相信正式版中的水世界定能无愧于宣传语中所说的“庞大”二字！



↑乘风破浪航行在辽阔的大海上令人心旷神怡。



↑华丽的战斗场面引人瞩目。

## 美仑美奂的人物设定



---

## 续·我们的太阳 太阳少年加戈

## 今年夏天要和阳光玩游戏



在2004年世界上最盛大的电玩展E3上，KONAMI公司发表了为GBA制作的《我们的太阳》系列续作——《续·我们的太阳～太阳少年加戈～》。《我们的太阳》由于依靠吸收阳光进行游戏这一革命性的创新而名声大噪。本作作为它的续作，将由以《合金装备》而闻名于世的著名游戏制作人小岛秀夫担任监制，预计在今年7月中旬于日本发售。

《我们的太阳》系列的游戏卡带的核心中内置了阳光感应器，玩家可以通过聚集阳光为武器储存能量来攻击敌人。卡带中还内置了时钟，根据时间、季节、玩家活动区域和环境的不同，游戏的战斗方法也将发生很大变化。这种首次将自然环境融入了游戏中的崭新形式也自然成为了世界瞩目的话题。




↑新增“太阳冶炼”系统，玩家可以亲手打造出喜欢的武器。

比起前作，续作更强化了RPG要素，游戏以主人公加戈的家乡为舞台，玩家会遇到各种不同的人，有时要帮助他们，有时则要和他们一起协力作战，在冒险的旅途中逐一打倒敌人增加经验值。

本作中还增加了通过阳光感应器来制作新武器的“太阳冶炼”系统。玩家可以放下单调乏味的太阳枪，利用这个新系统制造并使用太阳剑、太阳锤、枪和斧头等共计60种以上的新型武器，享受变化多样的战斗乐趣。



↑新增武器“太阳锤”，不知道攻击效果如何呢？

此次我们的主人公加戈还可以学习魔法。用魔法来解谜，或者将魔法炼制到武器上展开战略意味十足的战斗等，大大扩展了游戏面增强了可玩性。

另外，本作依然对应通信游戏，玩家可以享受到最多4人同时角逐“真恶魔猎人”的竞争乐趣。与伙伴一起在灿烂的阳光下共同游戏！

总之，今年夏天就让我们将目光聚集到这款大幅增强了“太阳”、“动作”、“RPG”等多个要素的《续·我们的太阳～太阳少年加戈～》上吧！




| GBA | 厂商：KONAMI | 发售日：2004.7.22 |
|---|---|---|
| | 类型：RPG　价格：未定 | 其他：1～4人 |

# JAK 3

由 SCEA 旗下的 Naughty Dog 开发，将于今年秋天于美国发行的《JAK 3》，继日前公布了游戏画面后，在E3展上也再度展出。

| PS2 | 厂商：SCEA | 发售日：2004年第4季度 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

《JAK 3》为欧美地区非常畅销的系列第三代作品，本系列作以丰富的动作性与精美的画面受玩家好评，在影音表现及游戏性方面都获得极高评价，二代的场景更是远远超越了一代，由相当细致的环境与大量NPC构成富有生气的城镇，游戏更增加了以解决任务为目的的进行方式，不再只是单线前进的纯动作游戏。三代将更进一步加强原有的要素，并加入更多新要素。





←在游戏中可乘坐恐龙等交通工具。

上手。另外大量加入的剧情和隐藏要素也等待着玩家自己去发掘。

《JAK 3》目前在日本与亚洲地区的发行时间为2004年第4季度。相信这款作品必然会带给我们超过前作的非凡感受。





→官方公布的敌人的形象设定。

## 超越以往作品，增添了更多新鲜要素的第3作重新登陆PS2家用机

而在画面上，新作采用了更加先进的图形处理技术，从目前得到的沙漠的画面上可以看出，与前作相比，新作有着明显的进步。至于游戏性方面，新作将进一步提高游戏的操作感，使这款游戏对于新玩家来说更容易



↑这是游戏的叙事部分，究竟剧情是怎样的呢？

---





## 拉切特和克拉克再次降临PS2去拯救宇宙啦！

上一部《拉切特与克拉克》是在2003年推出的，2代中拯救宇宙的老套但又不乏童趣的故事将其变成了许多人注目的焦点。虽然距离前作推出的时间不是很长，但我们还是十分期待新作的问世。这次的E3展上SCEA终于满足了我们的愿望，公布了这款游戏的最新作品。

| PS2 | 厂商：SCEA | 发售日：2004年第4季度 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

新作的故事基本还是按照该系列的一贯套路，无非就是让玩家扮演超级英雄去拯救宇宙中的所有生命。不同于以往的就是剧情的细微差别，也就是敌人的不同，以及地点场景的不同。



←看来拉切特遇到麻烦了！

## 幽默与科幻的世界





↑该游戏极富科幻色彩，连场景也有许多与未来世界有关。

## 游戏中的环境将会有更加细致的刻画



↑为什么拉切特在看屏幕？难道他不知道下一步该干什么了？



↑这就是同屏4人游戏的画面。怎么选的都是克拉克啊？

本作的图像比起前作来也有一定的提高，人物的刻画更加地滑稽可爱，连反面角色都有他可人的一面。在最新的作品中，你可以享受离线和在线两种同样令人兴奋的冒险历程。该游戏最多可以支持8人同时游戏，或者同屏4人游戏。游戏的冒险部分将会带你到许多新的，而且是更大的领域。新绘制的地图将更富有想象力。

这款游戏滑稽但又不幼稚，虽然故事老套，但却能让人们在游戏的过程中体会到真正的快乐！希望我们能够早日玩到这款游戏。



→游戏中的场景。隐藏在树林中的秘密基地？

# 零 紅い蝶



继前作《零》以后，在日本大受好评的恐怖游戏《零～红蝶》也将被强化移植到Xbox平台上，并于今年秋天在北美发售。从公布的图片来看，XBOX版《零红蝶2》在画面素质上，继续上升一个台阶，许多阴森恐怖的细节将更加明显地出现在玩家面前。而为了增加游戏的恐怖感，TECMO还将从以下几个方面入手。







↑XBOX版画面将更加犀利地表现出皆神村阴暗恐怖的氛围。



↑怨灵的出场将更加清晰，给玩家造成更加沉重的心理压力。









第一，增加xbox版的特别声音机能，使该系列首次对应5.1声道，这就意味着玩家在开启5.1声道系统后，将能够从四面八方辨别幽灵鬼魂的行动方向，并且从不同角度感受恶灵们对你的追扰。

第二， 在游戏流程中增加了新的隐藏要素。使得玩过PS2版的玩家，也可以在本作中体验到新的内容。

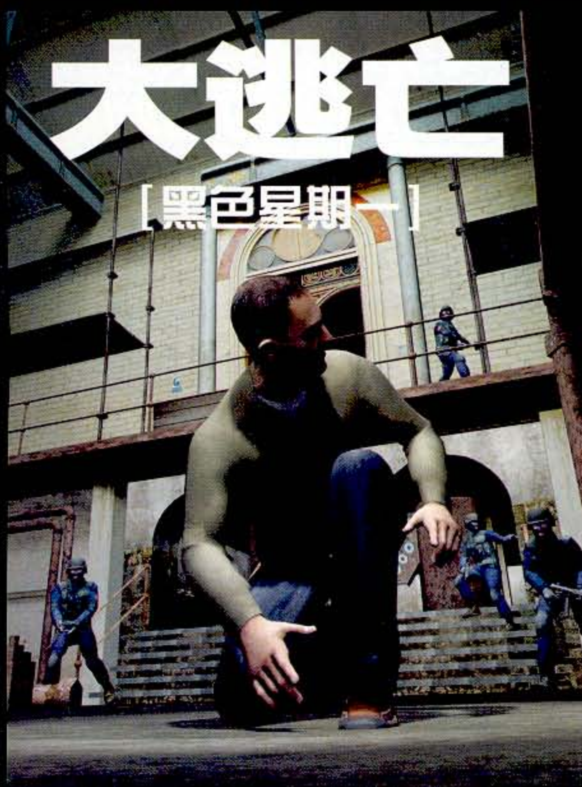
第三， 游戏将增加主观视点模式，通过第一人称视点出发，寻找姐姐的下落。

第四， XBOX将增加一个全新的生存模式，具体是否是要玩家经受怨灵攻击还是其它形式，目前还不得而知。

总之，不久以后，美国玩家就可以在恐怖的村庄内使用摄影机与幽灵作战，体验由双胞胎姐妹和红蝶编织而成的唯美日式恐怖了。

| XB | 厂商：TECMO | | 发售日：2004年秋 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

# 大逃亡 [黑色星期一]

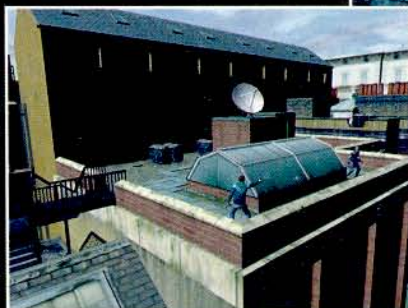


由SCE欧洲伦敦制作室TEAMSOHO开发的“犯罪”游戏续作《大逃亡2》，已宣布在今年年底上市。对于1代取得全球百万销量的成绩，TEAMSOHO并未感到满足。毕竟作为一款模仿GTA的作品，《大逃亡》还是比较缺乏独特的魅力，因此开发组决定在2代中，进一步强化自己的特色。跟美国味道浓厚的GTA相比，欧洲制造的《大逃亡》无疑更多体现了欧洲风光。2代故事主线仍将以英国伦敦为中心，主人公是一个家住伦敦，兼职保镖的业余拳击手EddieO'Connor，虽然游戏主人公和开发组项目主管人都发生了变化，但游戏因为贪婪而犯罪，进而亡命天涯的主题并没有变化。

本作将告别纯粹街头乱战，能够开打的场所都被大量开放，无论是房屋大厅还是群楼房顶，无论是高楼大厦还是脏乱差的旧工厂，都将成为主人公逃跑的战场。而地铁战和下水道也被收进其中。所以这回玩家必须学会面对各种突如其来的事件，同时也要学会利用各种全新的地形地貌。

故事线结构也将是本作吸引玩家的利器之一：根据游戏进行方向和完成事件的不同，游戏故事的发展也将发生或微妙、或本质的变化，这对于“犯罪”型游戏而言，将是一个全新的挑战。究竟主人公最后是逃脱升天还是银铛入狱，这就要看玩家自己的手段了。

↓空旷的楼顶天台，也将展开逃往之路。





↑旧车报废场上，警察部队的追击没有丝毫松懈。

| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2004年底 |
| --- | --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

# 侠盗史莱酷巴2

## 侠盗急动队



| PS2 | 厂商：SCE | | 发售日：2004年内 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |



**一年前以滑稽可爱和隐蔽行动号召玩家的作品，在E3展上又公布了全新的信息。**

### 三名特性不同的角色，同时解开不同的谜团

合作在新作中已经显得至关重要，除了主角SLY之外，大壮型角色Murray和技巧型“龟仙人”Bentley，都有各自不同的特点。默里（Murray）虽然头脑简单却力气很大，可以轻松破坏一些障碍物，而布兰特里（Bentley）则是炸弹使用专家，远距离遥控爆破是他的长项。新作中任务完成一般需要三人同时进行，所以分别利用各自特点，才可以按照盗贼的风格，完成任务。



### 更加狡猾的敌人

为了增加盗贼秘密潜入和完成任务的难度，让游戏更加突出隐蔽的作用，新作中特意增加了敌人的AI级别。特别是在搜寻目标上，NPC敌人不但会用眼睛搜寻可疑目标，而且会通过听觉判断是否有异常现象。因此，为了减少与敌人遭遇的机会，游戏要求玩家要更加小心应对任何一个困难，谨慎对待所有可能出现意外的状况。



### 更加滑稽的演出

除了系统的进化外，本作在角色滑稽风格上，又有了长足的进步。除了SLY等三名己方角色外，游戏中还会有许多可爱的NPC出场。而她们与主角各种亲近的动作，和有如百老汇歌舞的滑稽表演，同样是本作一大亮点。紧张的游戏流程，有趣的谜题研究和轻松的过程享受，这些就是我们将在“怪盗史莱酷巴2”上，可以获得的。

---

# 武装雄师

| XB | 厂商：TECMO | | 发售日：2004年内 |
|---|---|---|---|
| | 类型：STG | 价格：未定 | 其他：网络对应 |

由TECMO负责发行和参与制作的XBOX版“武装雄狮”，突然出现在E3展上，确实令许多玩家感到意外和震惊。虽然早就有消息传出该系列即将会有新作面市，但人们一直相信那将是一款在韩国出品的，运行在PC上面的另类作品。

事实证明，XBOX版“武装雄师”应该是早就列在计划之中的事情，这点从2004年内发售和公布的图片以及宣传片就可以看出，本作完成度之高，绝非十天半个月就可以完成的。

当然，由于PC与XBOX之间极度兼容的特性，我们应该会联想到本作目前的开发成果，或许就是原来那个PC版的实际成品，而从画面效果来看，这款系列新作明显依旧使用了PS2版的图像引擎，游戏中的各种机械外观、建筑工地以及森林景观，都与PS2版如出一辙，甚至说，在细节刻画上也没有进行必要的提升。当然，我们还是可以看出XBOX版质量提升的部分——战场局面更为复杂，地图面积更为广阔、行动速度更加迅速，这些都会更加考验玩家们的游戏反应和判断力。

当然，登陆XBOX平台，自然少不了与XBOX LIVE的对应。本作可以通过XBOX LIVE，进入专用战网，与别人进行组队，然后进入高难度作战关卡，一同迎接敌人可怕的枪林弹雨。当然，具体其它网络细节，还有待进一步公开。

现在，扮演反叛军角色的玩家，将通过自己，或与世界各地志同道合的战友一起，在恶劣的环境下，为了生存而战斗吧。



←天气变化将在本作中大幅体现，而这些熟悉的机体也一定会令FANS们感到激动。



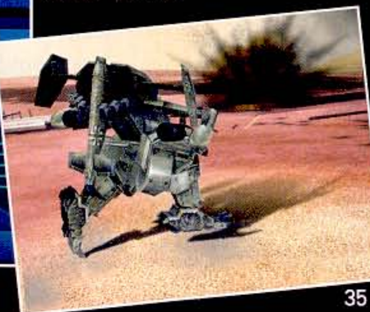
→类似的巷战可能会增加，在基地内部的战斗将更加激烈。

## 炽热激烈的战斗火焰 即将在网络上迅速蔓延





←机体出发前的调整界面进行了变化，各项数据一目了然。



# 死或生 ULTIMATE

| XB | 厂商：TECMO | | 发售日：今夏 |
|---|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：—— |

迄今为止，一直以《DEAD OR ALIVE Online》发表的美版《死或生 在线》正式更名为《DEAD OR ALIVE Ultimate》。该作继承了《死或生》系列的历史和传统，以线上对战格斗游戏的顶点为目的进行开发。这款众多玩家瞩目的大作也参加了此次E3展出，公布了大量的新图片和一段将近三分钟的视频演示，并宣布将在今年夏天于美国发售。

↑中国的万里长城！雄浑的表现力令人难以忘怀，高开叉旗袍和高跟凉鞋的搭配也让人想入非非。

从画面上看，我们可以得知该作增加了两个全新的场景。一个是中国的万里长城，气势雄伟逼真壮阔。与已经公开的龙之丘不同，玩家可以看到辽阔的大地和绵延的城墙，而碉堡周围的围墙一旦遭到撞击还会崩塌，设计的相当细腻。另一个公开的场景则是非洲大草原，周围可以看到成群的野生动物，一望无际的辽阔大地、完美的光影效果令人心旷神怡。而且玩家在游戏中居然还会遇到大象，角色与动物之间也会发生互动，不知道这些因素是否会对战斗本身产生影响。总之，光是从画面上看这两个充分发挥出XBOX强大机能的新场景绝对令人期待度满点！。

游戏中的性感美眉一向也是本系列的卖点之一。和该系列的前几作一样，不管是泳装、露背装还是旗袍，都将绫音、雷芳等女主角们的曼妙身段充分展现了出来，即使是在残酷激烈的战斗中也摇曳生姿，带给玩家顶级视觉享受。毕竟自从该作在街机起步以来，一直都是男性玩家居多。

此外，虽然四代至今未有任何详细消息。但是根据我们截稿前得到的最新消息，《DOA4》将在新次世代机上发售！制作人板垣伴信就《死或生4》透露说：该作目前正处于开发初期。为了表现真实的格斗感觉，他们制作了完美的招式数据列表。游戏的风格将会焕然一新，变得更加刺激。虽然具体内容不便说明，但系统方面目前已经确定了几点，而且非常惊人。究竟这会是一款怎样的游戏呢？我们惟有耐心期待该作早日上市了。

# Mega Man X8

洛克人X8

| PS2 | 厂商：CAPCOM | | 发售日：今冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

↑主角的特写！超强武器加超强的人气！

自从《洛克人》系列1987年在红白机上登场以来，至今已经过了15个年头，推出了超过45款以上的系列作品，累积销量超过4000万套。《洛克人X》系列更是为无数玩家所称道，在饭斯们的期待中，数十亿美元规模的业界巨头CAPCOM于5月12日在本届E3上公布了PS2平台的《Mega Man X8》(日版名为《洛克人X8》)。

这个系列仍旧讲述了Mega Man打倒恶势力拯救人类的故事。在Mega Man X8中，Mega Man和好朋友Zero、Accel一起在加入了全新要素更加多样性的舞台上展开新的冒险，CAPCOM预定于2004年冬天在北美地区发售此款游戏，下面就让我们来看看本作究竟都导入了哪些新要素吧。

## 《Mega Man X8》的特性

■三位主角分别拥有各自不同的特殊能力

◇ X——装备蓄力攻击武器。

◇ Zero——拥有两段跳能力擅长近距离作战。

◇ Accel——拥有大范围攻击武器和舞空术能力。

■组队提升战斗力

◇ 为了更好地击倒敌人，加入了可以在两个角色之间自由变换的设计。

◇ 援救系统——当主要角色落入敌手后，可以派遣已经做好准备的援助角色提供强力救援！

◇ 双重攻击——攻击敌人时只要满足特殊条件就可以使用强力的“二人同时攻击”将敌人炸碎。

◇ 回复槽——用后台准备好的角色的体力槽补充当前角色的体力。

◇ Combo Counter——回复道具只有在打倒敌人时才能得到。连续打倒多个敌人时Combo Counter就会增加，提高敌人掉落回复道具的机会。

■三种类型的导航

场景开始时，玩家可以选择一种导航。不同的导航将对关卡的攻略方法、敌人的攻击方法、故事情节等方面进行介绍。

■打倒敌人收集“徽章”

作为建筑用材料使用的贵重的攻击力提升道具。

■可以使用从打倒的BOSS手中得到的武器。

■多结局剧情和隐藏道具方面未能确定。




# 横行霸道
## San Andreas

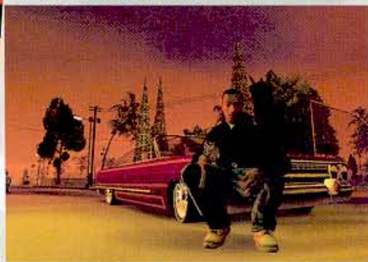
| PS2 | 厂商：Rockstar Games | 发售日：2004.10.19 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格:49.99 美元 | 其他：—— |

提起《横行霸道》，想必没有人不知道吧，这个描写罪恶黑帮生活的超自由度游戏曾一度引起全世界的广泛争论，虽然其不同于一般游戏的另类理念备受争议，但是前作仍然取得了2200万套的销量，令人瞠目结舌，当之无愧荣登美国最畅销的游戏之一。本次E3展上，RockStar携GTA的最新作品《横行霸道：San Andreas》再次隆重登场。

新作仍然采用了那个“老旧”而又充满魅力的主题——无尽的罪恶。尽管Rockstar一直对这款新作采取保守的神秘姿态，但此次还是公布了几张极具震撼性的图片，从图片来看，本作继承了一贯逼真写实的风格，角色设定仍然延续了前作的风格，人物刻画形象生动，而背景舞台则充满了浓郁的美国西海岸风情。

Rockstar的董事长Sam Houser也曾表示：“在过去的两年时间里，我们承受了巨大的压力，努力保证游戏质量，同样也希望这款续作能够超过玩家们的期望。”Rockstar北美经理Leslie Benzies则说：“对于GTA系列所达到的成果，我们感到非常兴奋，但要保持谦虚，这样才能让我们把GTA最新作《横行霸道：San Andreas》制作得更好，而且这次游戏将可能会重新定义GTA系列，改革游戏产品的价值。”


↑好强大的火力，不知道什么人又要遭到灭顶之灾了。


↓在这个到处充满罪恶的都市，只有力量才是唯一的生存之道。


←本作新推出的交通工具——自行车！

提起《横行霸道》，想必没有人不知道吧，这个描写罪恶黑帮生活的超自由度游戏曾一度引起全世界的广泛争论，虽然其不同于一般游戏的另类理念备受争议，但是前作仍然取得了2200万套的销量，令人瞠目结舌




| PS2 | 厂商：BANDAI | 发售日：2004年秋 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

## SD高达Force

长久以来，高达系列一直深受广大玩家的好评，不管是在动漫界、电玩界还是在周边手办界都拥有极高的人气。而在今年的E3展上，BANDAI又推出了新的高达作品——《SD高达Force》！

该作取材于由BANDAI与Sunrise、创通Agency共同制作的动画片《SD高达Force》（在美国卡通网络频道播映时则采用了《Superior Defender GUNDAM FORCE》这个名字）。原作是一款3.5等身比例的Q版高达，也是《SD高达》系列第一款全3D CG的动画作品。该作以人与机器人共同生存的未来都市奈奥托比亚为舞台。某天，这个和平的理想世界突然受到超越次元而来的Dark Axis的侵略，为了对抗邪恶保护和平，一群拥有各种不同能力的高达组成的正义战斗部队高达FORCE挺身而出，与之展开了激烈的战斗。由于登场的SD 高达均采用了新版设定，所以在日本东京电视台播出时反响极其热烈。

这次BANDAI公司移植的PS2版《SD高达Force》和以前的3D作品不同，采用了目前流行的3D卡通渲染方式，类型则是一款第三人称视点的3D动作游戏。玩家将扮演动画中的高达FORCE的成员，与敌人展开战斗体验不同于动画的原创剧情，而且很多经典角色也都将在游戏中登场。该作预计今年秋天在美国发售。



### SD高达新作公布 气魄十足蓄势待发



除了PS2版的新画面以外，BANDAI公司还放出了GBA版同名作品的部分新图和机体设定。

# 星际争霸·幽灵

| XB | 厂商：Blizzard Ent. | 发售日：2004年预定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

作为PC上即时战略游戏的绝对经典之作，"星际争霸"拥有相当多的FANS。而其XBOX版的开发也已经有两年多了，秉承暴雪一向的严谨制作风格，游戏的具体开发细节一直对外公布的比较少。此次E3展上一口气公布了海量的图片，让众多的FANS们又能够"望梅解渴"一番了。主角诺娃的职业是"幽灵"——PC版中用来实施定点核打击的隐形特种兵。游戏中将保留其各项能力，比如音速、隐形以及锁定电子武器等。同时诺娃不但能够使用专门的C-10榴弹步枪，还能使用海军陆战队员的高斯步枪与火焰兵的火焰喷射器等。

●主人公
诺娃



●虫族潜伏者 地刺



↑炮台模式的坦克是无法对付近距离敌人的，所以绝不能让对方靠近分毫。



↑巨大的人族巡洋舰，其大和火炮威力非常巨大。



虫族地面部队主力——刺蛇



身手敏捷的诺娃

↑对付以行动迅捷的"小狗"一定要小心谨慎。

**暴雪制作必属精品**

游戏的XBOX版支持杜比数码特效，有480p至720p的高画质宽屏输出；NGC版和PS2版则只对应480p的输出。从这次公布的画面来看，离实际的发售应该已经不远了。虽然和任天堂一样，暴雪也有作品一再延期的习惯，不过相信在暴雪精品策略下制作出的本游戏一定不会让大家失望的。

# CONKER·体验与重装

自上一次在去年的E3展上放出消息之后，又过了一年，在本届E3展上才发布了本作的最新情报。本次游戏中有单机和线上两种模式。单机模式只是N64上前作的简单复刻，不过本作的最大乐趣在于线上对战。线上模式支持最多16人同时游戏。玩家可以在不同的角色之间选择一个展开游戏。每一个角色都有其专门的武器与能力：其中有使用火箭炮的重火力型，有各项能力平均且使用自动武器标准型，以及敏捷度最高的侦察员等。游戏中还有各种交通工具以供玩家乘坐，武器的切换也非常便捷。




| XB | 厂商：Microsoft | 发售日：2004年预定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

尽管是一款第三人称游戏，但是在射击控制时采用的却是标准的FPS。从游戏的整体感觉上来看，角色移动起来比较缓慢，在宽阔的场景中这一点就会让人颇为头痛。单就本作的素质来看，只能算是一款小品级的游戏，不过如果其线上模式能够把对战的乐趣好好发挥的话，仍将会是一款值得一玩的作品。



↑成功摧毁了敌人的作战单位。游戏中可供选择的武器种类非常的多。



→与其攻击皮厚的对方战车，不如直接打掉其立足之处来得快。



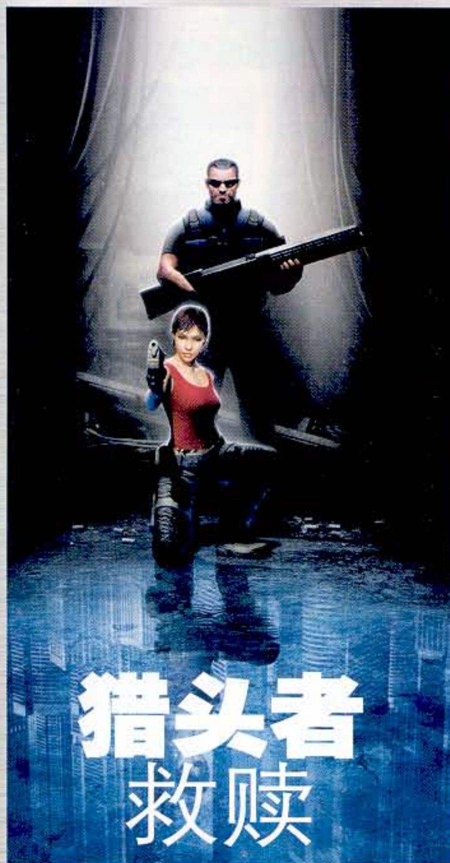
"轰"的一声，敌人被炸飞上天，尽管画面效果并非十分出色，仍然能够玩得很过瘾！



→利用降落伞绕到敌人后部再发动空降袭击，不仅仅是单纯的战斗，策略的运用也很重要。




↑乘坐小型战机打击敌人的地面部队。




| XB | 厂商：SEGA | | 发售日：2004.8.15 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

游戏的背景发生在血腥玛丽病毒破坏后的二十年，以两大独立世界为主的次序已经建立。由多个强有力财团控制的上层社会发展的相当繁荣，其首府林立着由玻璃与钢铁建造的高楼以及众多的立交桥和高速公路。而下层社会中则到处都是罪犯与被流放者，治安相当混乱。负责维持这里秩序的是猎头者老手杰克·韦德和他来自反抗者之街的不情愿的伙伴——莉莎X。在他们的暗黑之旅中，需要战胜的将不仅仅是人类的疯狂……



从本次E3展上公布的展示画面来看：玩家需要操纵杰克于莉莎充分合作，利用他们各自的能力与武器完成冒险。根据官方公布的最新情报，游戏中一共有14个充满挑战性的关卡，玩家将穿梭与上层社会与下层社会之间逐渐解开最终的谜底。而交互式电影的游戏风格，极富魅力的画面与对杜比5：1的支持，著名作曲家理查德·雅克斯的加盟都使得本作的声光效果非常出色。这款作品热血与硬派的风格，将让广大玩家再一次领略到久违的世嘉游戏的魅力。




↑右上方会显示出小型地图，使玩家可以很方便地观察周围的环境。


↑摆出了格斗的姿势，看样子是准备与敌人展开肉搏了。


↑莉莎的身手非常敏捷，不过体力似乎所剩无几了。

# GOLDENEYE ROGUE AGENT™

007黄金眼·流氓代言人

| XB | 厂商：EA | | 发售日：2004.11.2 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| GC | 厂商：EA | | 发售日：2004.11.2 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| PS2 | 厂商：EA | | 发售日：2004.11.2 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |


↑抓警察当人质——这也行？看来这位警察还真有够衰的，这就是本作的魅力之一。

在007的世界中当惯了拯救世界的英雄是不是让你腻味了呢？别着急，本作就可以让你体会一下做坏蛋是什么感觉。出身MI6的主角由于工作上的失误被开除之后转而投奔“金手指”，在一次冲突中主角失去了双眼，并且由于“金手指”的身亡，而有机会成为了新的坏蛋头目——“黄金眼”。

这是007系列中第一次以反面角色作为主角的游戏，最近此类游戏似乎不少，难道说人性本身就是“恶”的吗？敌人AI较高，他们会自动寻找隐蔽物以及对我方展开包抄攻击等多种战术。游戏中的关卡舞台非常丰富，从瑞士山脉到香港，从己方的诺克斯要塞到对方在加勒比海的秘密基地；系列电影中的经典角色们也会有不少会出现在游戏中。

之前N64上的前作（当然是作为正面角色）是一款相当杰出的FPS游戏，而这次游戏的制作小组也表示绝对不会输给前作。游戏支持分屏游戏，此外PS2与XB版本还支持最少8人的对战。

每次看到邦德出生入死，而敌人的大头目却总是一副悠闲自在的样子，是不是让你觉得很不爽？那么，大家有没有兴趣当一次“流氓的代言人”呢？


←在建筑物内使用手雷？在现实中这可是很危险的举动。


↓整个城市陷入了一片火海之中，难道这是主角的杰作吗？

↑游戏开发中画面之一，看起来还比较粗糙。这位胖子大叔是自己人吗？


←游戏中的人物造型设计，东西方人对比之下就会发现区别很明显。




| GBA | 厂商:NINTENDO/CAPCOM | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|
| | 类型：ARPG 价格：未定 | 其他：四人支持 |

**任天堂再次与CAPCOM合作开发掌机ZELDA新作，在本届E3展上除了GC版以外，本次新公开的GBA赛尔达传说同样给玩家带来了很大惊喜！**


↑使用种子借助藤蔓的生长去到高处，ZELDA中各种谜题充满了挑战性。

## 赛尔达传说 不可思议的帽子


↑树根中间破裂，在这里需要做什么呢？


↑在草丛中遇到的各种昆虫也都成为了林克的敌人。

### 在掌机上将ZELDA的乐趣发挥到极限！

在最新作中，林克依然装配着传统的剑与盾，但新增加了回旋镖与弓等新道具。由于剧情发展于大小两个世界，因此在游戏中将有更多让你惊奇的物品在等着你！

本作支持四人同时游戏，通信对战乐趣最高！



### 全新的系统带你进入小人国世界！

这次林克为了寻找被称为Kinstones的勇者留下的遗物，再度踏上冒险之路。在途中林克发现了一顶奇怪的帽子——“Minish Cap”，戴上之后发现自己突然变得与快要灭绝的Minish人一样大小，林克利用这顶神奇的帽子在小人国与正常世界之间穿梭，为了揭开全部的谜团与敌人展开了战斗。


↑推动叶子在水面上浮动，要使用什么道具来实现呢？


↓巨大的木桶房屋，在小人国里原本小巧的物体都变的庞大起来。

## 为了追击库巴，马里奥化身弹珠！

看来库巴与马里奥的死对头的局面真的无法改变了，这次马里奥为了找到作恶的库巴让科学家将自己变成弹珠，使用超级加农炮发射出去飞向目标……任天堂最著名的弹珠游戏应该就是“口袋妖怪弹珠台”了，该游戏在GBA突破了五十万本的销量，而这次把马里奥中的人物也拉到弹珠的世界中，看来吸引力同样不会小。

# MARIO PINBALL

马里奥弹珠台




| GBA | 厂商:NINTENDO/FUSE GAMES LIMITED | 发售日:2004年10月4日(美国) |
|---|---|---|
| | 类型：TAB 价格:34.99美元 | 其他：单人游戏 |


↓将马里奥挤压成球，看上去真的很搞笑。

↑BOSS战？果然不是简单的取乐哦！任务制存在判明！

### 别看是弹珠，乐趣可不少！

本作的画面非常精美，全部是CG图片使游戏有极强的立体效果。游戏中需要将马里奥压成球状弹射出去，击倒大批敌人，同时还可以取得关键的强化道具来加强攻击威力，提高自身能力。总之这款游戏绝对不是简简单单的一弹一射而已。好多的隐藏要素在等着玩家挖掘。


↑在冰面上敌人移动完全没有规则，对于球形马里奥来说会不会增加了难度呢？


←场景多种多样敌人从不同的方向出现，你能顺利击中他吗？

# DK King of Swing

这次E3展上任天堂发布了一系列以大金刚为主题的游戏，包括“马里奥对大金刚”、“大金刚王国”、“大金刚·密林节拍”以及下面我们将要介绍的这款“大金刚·摇荡之王”。

| GBA | 厂商：NINTENDO | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

## 大金刚·摇荡之王





→对大金刚而言，也许收集香蕉才是主要任务吧？

一向安静的丛林最近突然变得热闹了起来，因为现在是选出“丛林之王”的时候了！获胜的选手将得到特制的奖章——然而，这枚冠军奖章在开赛之前就被K．Rool给偷走了……为了夺回奖章让比赛得以顺利进行下去，大金刚和它的朋友们再次踏上了冒险的征程，途中还需要把被K．Rool的手下绑走的迪迪、迪茜等人救回来。



→不单是丛林，游戏中也有如图中的洞窟等舞台。



↓看来本作还将支持利用GBA连线进行四人对战。



←想要完成游戏可并不是一件容易的事情呢。



↓小心那些长满铁刺的球，碰到就会受伤的。



↑飞在空中的是热带丛林特有的大型蚊子，被叮一口的话可不好受。

顾名思义，这款游戏将考验大家荡秋千的技巧，玩家需要在游戏中操纵大金刚像泰山般地穿行于丛林之中。通过L、R两键分别控制大金刚的左右两只手（？），如果在同一方向上一直晃荡的话就能利用不断增加的动量跳得更高——甚至能够跳到树顶上！丰富的舞台上有着各种各样的谜题，除了解开谜题与打败敌人外，可千万不要忘了收集齐路上的香蕉哟。想象一下如泰山般灵巧的身手与在空中晃荡的感觉，的确是一件让人心旷神怡的事情啊！



←获得这个道具的话，可以奖一条命。





## 忍者神龟2

| GBA | 厂商：KONAMI | 发售日：2004年10月 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

相信只要一提到“忍者神龟”这四个字，很多朋友头脑中马上就会浮现出那四个本领高强而且性格幽默的小海龟吧？KONAMI公布了对应包括PC在内全机种出击的最新作“忍者神龟2”，游戏将在今年十月正式发售。



本作中包含了两个游戏模式，一个是剧情模式，另一个则是合作模式。在前者中玩家将从四个忍者神龟中选择一名进行游戏，它们分别是有领导者气质使用双刀的达芬奇，个性沉稳使用长棍的爱因斯坦，随和体贴又擅长双戟的拉斐尔与最爱搞笑的双节棍高手米开朗基罗。当然老对手史莱德等人也会登场。而在合作模式中，玩家可以通过对战线最多同时4人一起协力对付敌人，不禁让人回味起当年在FC上双人合作的热闹场面了。



←借助上方的反弹壁可远距离跳跃，不过也有掉下去的危险。



←一群体型硕大的怪兽冲了过来，还是先避一避的好。



←米开朗基罗可以把双节棍当直升机的螺旋桨使？



↓既然是“忍者”神龟，当然少不了手里剑啦。

↑四个“人”一共有多达30种的丰富技巧可供使用。

GBA版中将有40个以上的舞台，5个新的世界供大家探索，数目众多的各式道具，BOSS也都是巨型怪物。游戏中神龟们的配音皆来自于TV版动画的原声。分支路线与隐藏关卡的加入让你即使玩上多次也能发现新的要素。看完以上的介绍，大家是不是已经迫不及待地想要试试了呢？





# 马里奥聚会GBA



马里奥聚会是一款大杂烩式的游戏，之前在GC上的前作因其充满趣味性的游戏方式大受好评，这次GBA上的最新作将于今年12月首先在美国发售。

游戏中一共有多达60个的迷你游戏，只要在游戏中打出过一次这些迷你游戏，以后就能够随时游玩，非常的方便。这些迷你游戏种类非常丰富，而且特有意思，有点类似于“瓦里奥制造”。仅仅是和傻乎乎的库巴对战当然不能够满足我们啦，那么利用GBA对战线和好友来一较高下吧！通过通信，不但可以和朋友对战，还可以交换在迷你游戏中得到的好东东。如果将迷你游戏打通的话就会收集到金币作为奖励，随着金币获得数的增加，E.Gadd博士的玩具箱也会慢慢被开拓出来，而更多好玩的游戏就在等着我们。

游戏中的登场角色都是马里奥系列的经典人物，其中包括马里奥和路易兄弟、碧奇公主、耀西、库巴以及E.Gadd博士。虽然GBA的后续机种NDS已经在这次E3展上正式发布，不过相信像本作这么好玩的游戏到时候仍将会掀起一轮热潮吧。





↑本关的任务是救出掉落在水里的猴子们，现在已经救出4个了。







→马里奥站在上方扔出锤子攻击敌人，路易躲在下面捅“黑刀子”。

↓踩乌龟壳杂耍？考验马里奥平衡性的一个游戏。



| GBA | 厂商：NINTENDO | 发售日：2004.12.6(美版) |
|---|---|---|
| | 类型：ETC | 价格：34.99美元 | 其他：—— |

# OutRun2



| XB | 厂商：SEGA | 发售日：未定 |
|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |



## 让我们再次体会风驰电掣的快感

世嘉街机上的经典赛车游戏OUTRUN续作自2003年发售了街机版之后，最近在E3展上公布了家用机上XBOX版最新情报。前作是于1986年在街机上推出的，以其美丽而逗趣的画面，以及动感的背景音乐吸引了众多玩家的注意。游戏操作简易而爽快，呈现出世界各国不同景色的丰富场景，让玩家难以抵抗的香车配美人的组合，造成了一股流行风潮。



↑急转弯之前会有提示，非常体贴的设计。

这次的XBOX版包括了当初的街机模式，玩家要做的非常简单，那就是驾驶你的爱车法拉利与时间赛跑，全力去取得锦标赛冠军。从本作街机模式的试玩来看，游戏的速度感是一如既往的风驰电掣。

游戏中一共有16款赛车供玩家选择，其中包括 F50、Dino 246 GTS、Testarossa以及Enzo。在任务模式中可以利用XBOX LIVE进行最多8人的网上赛车角逐战。还可以上传自己的最高得分与下载幽灵车。

该作中还将会包括多种游戏模式，如：OutRun模式、冒险模式、时间挑战模式、对战模式等，OutRun模式是游戏的普通模式；时间挑战模式中玩家的最快时间将会得到一个密码，在网络上输入获得的这个密码就可以进入全球排名了；对战模式可以容许四名玩家同时比赛；冒险模式中主要目的就是赢得美女的"青睐度"，这里更重要的考验是玩家的驾驶技巧。 相信到时候随着游戏的发售又会掀起新一轮的赛车游戏热潮。



↑ 在连绵的雪山上展开激烈的角逐！



# EA打造性感游戏版猫女 黑夜女侠全平台制霸

## 猫女

| PS2 | 厂商：EA | 发售日：2004.7.23 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：ACT　价格：未定 | 其他：多平台 |

近年，根据漫画和电影改编而来的游戏大有越演越烈之势。在今年的E3展上，EA就带来了这样一款作品——《猫女》。

猫女的形象来自于美国鼎鼎大名的漫画公司DC Comics，她原本是《蝙蝠侠》系列的配角，和蝙蝠侠之间还有一段浪漫曲折的爱情故事。由于她亦正亦邪神秘性感的特性，很快就被华纳公司看上并搬上了大银幕。今年7月，一部由奥斯卡影后哈莉·贝瑞饰演猫女的电影即将上映。相比92年《蝙蝠侠归来》中由米歇尔·菲弗扮演的猫女，新版猫女的造型要更加大胆露骨，剧情方面也和漫画原作有所区别。



↑猫女头戴制作考究的黑色猫耳面具，神秘的笑容引人遐想。



↑新版猫女的装束性感时尚。

此次E3上展出的《猫女》以电影版为蓝本开发，以哈莉·贝瑞版的猫女为原型，紧身的黑色皮衣、裸露的后背，造型暴露妖娆。该作以动作和解谜为主，玩家可以运用她独特“猫感官能力”和灵活矫健的身体技能飞檐走壁、夜间视物甚至躲避子弹。此外，玩家还可以利用猫爪和鞭子攻击对手或钩住物体，使出各种令人眼花缭乱的动作。猫女还可以进入“疯猫”的暴走状态，使出强力的必杀技。

↓在高楼大厦间攀爬跳跃。





↑鞭子也是游戏中不可或缺的重要道具之一。

除了角色和动作以外，游戏还吸取了情节、关卡等大量电影中的元素。而且从此次E3上公开的画面看，EA是想打造出不逊于电影的超级猫女。由于游戏采用了伪动态光源的制作手法，所以光线效果将会根据人物所处位置发生改变。皮革的质感、使用柔化效果所营造出的朦胧画面以及逼真的天空等，都完全再现了电影般的惊人视觉效果，游戏之余，玩家可以尽情欣赏猫女的曼妙身材和唯美轻盈的动作。



←红色的晚霞布满天空，远处的灯光若隐若现，游戏画面惟妙惟肖。

### 多平台《猫女》目前锐意制作中

值得一提的是该作将会同时制霸PC、PS2、Xbox、GC和GBA五大平台，目前除了GBA版的完成度略低以外，其他的版本都在顺利开发中，并预定与电影同步推出。



# 性感玫瑰热力登场 泥泞摔跤热血沸腾





←暴力与美学结合的完美画面吸引了大量男性玩家。

## 搏击玫瑰

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：未定 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：职业摔跤　价格：未定 | 其他：—— |

综观KONAMI在本届E3展放出的画面，最能引起玩家热烈讨论的莫过于以女子摔跤为主题的游戏《搏击玫瑰》了。制作人内田明里亲自登台发表了这款由性感美女们展开激烈战斗的“性感娱乐摔跤游戏”。

充满个性的摔跤服紧紧包裹下的动人身躯、或沐浴在聚光灯下飞腾跳跃或跨骑在摩托车上英姿飒爽的登场、挑逗意味十足的POSE，该作在展会上公布的影像使现场玩家们饱享了一场由美丽诱人身手矫健的女主角们所上演的摔跤盛宴。制作人内田自信的用“我想只要大家看过画面以后就无需再多作说明了……”一句话概括了整段影像。



↑观众可以在《搏击玫瑰》的特设舞台上与游戏中的造型模特合影留念。

的确，像这种对全世界的男性拥有致命杀伤力的影像自然会吸引会场上所有的男性玩家了。背景中那种令人联想起80年代的轻快BGM也相辅相承，令更多人驻足观看。



↑制作人内田明里亲自登台介绍该作。

内田先生在展台上妙语连珠，轻松幽默的风格屡屡博得满堂喝彩。比如故意冲着完全沉浸在画面中的观众们大喊“喂，大家有没有在听我说话啊”的一幕引得众人捧腹大笑，“角色掉在泥里的物理计算更是特别需要超高的技术力”等轻松的笑话也使得现场的气氛格外活跃。

展示最后，还有二名美女登台COSEPLAY游戏中的角色，将现场气氛推到了顶点。

当然，实际上开发人员在影像和游戏性两方面的制作也的确都是相当用心的。从画面上我们看到超多边形性感肉弹们像格斗游戏一样展开快速的攻防战，画质相当出色，赛场观众和光影效果被再现得惟妙惟肖，相信该作上市以后一定很对北美玩家的胃口。

既然是女性摔跤选手的战斗……大家自然一定会关注胸部的“摇动”问题。该作除了通过完全物理计算来表现“摇动”以外，表情上也有相当丰富的表现。比如说，一旦选手连续受到“暧昧”组合技的攻击的话就会哭泣、脸上浮现出苦闷的表情、利用只有在超过极限时才能使用的技巧一举扭转乾坤等等……游戏中有趣的要素数不胜数。

另外，每名女摔跤手都有善与恶的要素，服装、技巧和能力值将根据战斗方的类型而变化。玩家可以按照自己的喜好随心所欲的栽培选手，享受赛台以外的育成乐趣。

在游戏模式方面，除了可以体验各摔跤手剧情的“Story Mode”以外，该作中还收纳了“singleMatch”、“屈辱战”“泥泞摔跤”等多姿多彩的模式。






| XB | 厂商：Activision | 发售日：2004年第4季度 |
|---|---|---|
| | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |

游戏厂商 Activision于本月11日发表声明，他们证实id Soft ware的电脑版《毁灭战士3(Doom3)》将在今年夏季推出，《毁灭战士3》是游戏史上非常成功的《毁灭战士》系列里的最新一部作品，它运用了id 公司具革命性且崭新的 3D 图形技术，带领着玩家进入一个相当令人恐惧且让人入迷的游戏体验。《毁灭战士》可以说是开拓第一人称射击这个游戏类型的始祖，在此游戏类型尚未正式定名之前，类似游戏皆以“DOOM Like”来形容之，可见其经典地位。而当年id Soft ware在接连着推出了《毁灭战士1》与《毁灭战士2》之后，重心便转移到《雷神之锤(QUAKE)》上，《毁灭战士》于是沉寂了数年之久，这次《毁灭战士 3》不但是此经典名作的再出发，同时也重新定义了新世代第一人称射击游戏引擎的标准。


↑身着厚甲，但是真能挡住怪物的攻击吗?哇！看后边！

由PC版《毁灭战士3 (DOOM 3)》移植而来的Xbox版，现正式公布一系列的游戏画面。Xbox版《毁灭战士3》的开发工作是由去年7月开始，由Vicarious Visions 担任Xbox版的程序开发工作。由于PC版《毁灭战士 3》对于3D图形处理效能与内存的需求非常庞大，所以Xbox版将不会是单纯的PC版移植，而会针对Xbox的特长，来重新设计游戏中的物理仿真引擎，光线与阴影等系统，以充分发挥Xbox的强大机能。由公布的画面看来，虽然Xbox版《毁灭战士3 》受限于内存容量与处理效能，部分光影效果与贴图材质并无法达到与PC版完全相同的质量，但其细致的表现仍然是Xbox游戏中数一数二的，亦不逊于大多数PC FPS游戏，可以说是为Xbox的硬件做过充分的改良与调整。Xbox 版《毁灭战士 3》将会支持Xbox Live的联机功能，将可容纳最多4名玩家联机对战，也将加入双人合作过关模式，玩家将可充分体会多人同乐的趣味。

Activision 的执行长官Ron Doonink表示：“《毁灭战士 3》是一款相当受到全世界玩家引颈期盼它发行的年度电脑游戏大作。”，“id 提供了迄今为止最令人恐惧的游戏体验，所以我们准备好迎接《毁灭战士 3》吧。”

id Software 的执行长官Todd Hollenshead 则说：“这个夏季我们将带领着玩家们到火星一游，途中我们也会造访地狱。”。

《毁灭战士3》将在电脑和XBOX上出现并带给我们前所未有的恐怖游戏体验。


↓XB版的DOOM3相对于PC版效果还是有一点差异，毕竟作了简化。


↑好大的体形，什么武器才能打倒它！


↓斑斑血迹更增加了这个世界的恐怖感。那些是活着的人吗?


↑游戏中的光影效果已经到了以假乱真的地步！

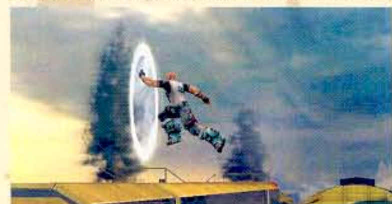



## 时空枪手 TimeSplitters Future Perfect

| 平台 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 | 其他 |
|---|---|---|---|---|---|
| XB | 厂商：EA Games | 发售日：2005年3月 | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |
| GC | 厂商：EA Games | 发售日：2005年3月 | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |
| PS2 | 厂商：EA Games | 发售日：2005年3月 | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |

## 曾经的辉煌，今朝意欲重燃

这款第一人称视点射击游戏，在2002年推出首款作品时曾被当年的E3展评为最佳射击游戏，可见其游戏上乘的质量。预计明年3月份才发售的最新作品，在这次的E3展上就提前放出了消息。最新的这款作品将对应网络，并且分为故事模式和单纯通关的挑战模式，游戏的各方面都得到了进化，看来新作有些“来者不善”啊。



清晰容易辨认的画面对一款射击游戏来说是非常必要的。因为其故事题材就是科幻类，所以这款游戏在画风上偏重于科幻风格，色彩比较鲜艳。游戏音乐也很出色，十分贴近每一个关卡的风格。当然，游戏的操作也很重要，一款游戏是否能在短时间被人接受，这一点很重要。这个游戏就处理得很好，操作十分简洁，上手容易，游戏设置的辅助瞄准十分方便。


↑勇气与胆量成为了取胜的关键。


↑天上的飞机也是你的攻击目标。

《TimeSplitters》系列一贯是以多人同时游戏作为其卖点，而在当时只是同屏的4人协作，现在的这款新作就可以让更多的人去网上进行一番厮杀了。但这并不代表这款游戏只注重网络的部分。它还强化了单人游戏时的乐趣，这也是该系列首次涉足单人故事模式。本作共设计了11个单人执行的任务，有营救任务还有定时完成逃脱等丰富的剧情。

单人过关基本上还是沿袭了前作中的特点，而真正为这款游戏注入新鲜血液的是它在网络对战的部分。这款游戏支持PS2、NGC的网络适配器以及XBOX Live，而且可以16 个人同时进行游戏。在展会上演示的是一场虚幻的袭击比赛，玩家共分两组，一组试图闯入一座监狱去杀死其中一名战俘，而另一组的人物就是保护那个人。游戏的过程可谓十分激烈！


↑面对女兵也不要手下留情。



# 魔戒·第三纪（暂定名）

| XB | 厂商：EA | 发售日：2004秋 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

提起魔戒（指环王），想必所有的玩家和电影迷都不会陌生，本次E3大展上，强大的EA公司为全世界的玩家带来了系列游戏的最新一部作品：The Lord of the Rings：The Third Age[魔戒：第三纪（暂定名）]。从展示的画面来看，游戏的画面十分绚丽，所有的细节都与电影毫无二致。

↓人物面部的刻画相当逼真。





## 重新回归中土大地

不同于前作动作成分的浓重，本作重新回归与像电影一样的团队冒险角色扮演游戏，在这段史诗般的冒险旅程之中，玩家所能扮演的将是全新的角色，按照自己的意愿穿越辽阔的中土世界，与电影中的三位主角有密切的合作。这次玩家不再是魔戒远征军的统帅，而是会与魔戒远征军产生很强的互动性，并参与其中个别的行动。还会遭遇到电影中的影响故事发展的关键转折点的重大事件。游戏的路线将是原来熟悉的和新作中出现的陌生的路线。通过创造性的回合制系统进行战斗，摩瑞亚矿井、奥斯基利亚斯都将是玩家战斗的舞台。



←炎魔始终是我们的敌人。



←圣骑士的光辉也是一种强大的力量。

游戏还会给你更多的自由度，在冒险的中途，玩家还可以选择加入索伦的大军，跟随萨鲁曼进攻圣盔峡谷。这些都是游戏原创的情节，在电影中都是被一笔代过的。

这款作品目前正由曾开发《魔戒：王者归来》的EA红杉海岸工作室（Redwood Shores studio）制作当中。GBA版本则由Amaze Entertainment负责制作。

游戏将于2004年秋季在PS2、XBOX、NGC、GBA上全面登陆，看来EA的野心真是无人可以阻挡。

# BURNOUT3

| PS2 | 厂商：EA | 发售日：2004年9月 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |



由Criterion制作EA发行的超级赛车游戏《Burnout 3》在本次E3上让玩家们又过了一次瘾。这款作品的第一代于2001年登陆PS2，发布之初就引起了众多玩家的瞩目，因为游戏的爽快感和速度感并存于其间，令人有了不同的赛车体验。其后的2002年的二代更是以200万套的销量令其他赛车游戏羡慕不已。大家都在期待着三代的早日降临。



而正在本次E3上展出的三代更是让玩家疯狂不已。跟前两作相比，这次三代作品加入了撞毁与烧毁的概念。游戏采用了全新的引擎，能够产生独一无二的华丽特效。玩家可以在拥挤的城市中与顶尖高手一较高下，本作会让你体会飙车、碰撞、失控、翻滚以及撞毁等各种不同的动作。其特点就是要表现出各种车体毁伤后的样子。体会平时绝对禁止的危险驾驶！通过单人和多人模式赢取奖金，升级赛车就和其他的赛车游戏相似的地方了。





「《Burnout》一直以来都是动作赛车游戏的一大热门游戏，我们很荣幸能有机会与Citerion合作，以此来将这部作品带向更加成功的明天，而且一定会超越昨天的成就！就游戏本身而言，成功的类型以及卓越的产品价值，都会成为《Burnout》将会取得巨大成功的信心保证，它一定会是此类游戏的首选！」EA Worldwide Studio 的执行副总裁一布鲁斯．麦克米兰表达了自己充足的信心。Criterion Software工作室总监一菲欧纳．斯派瑞（Fiona Sperry）也表示：「能与EA的European Studio 合作开发《Burnout 3》，对我们和整部游戏系列来说，都是一件令人振奋的事情，他们的开发和发行经验都会为游戏带来莫大的帮助。我们有信心将此部游戏做成最伟大赛车游戏。」



如果到现在你还不能理解游戏要表达的东西，那么就请你现在去看一看游戏的演示动画，那里有它所要表达的一切。

《Burnout 3》预定于 2004 年 9 月在北美地区推出 PS2 和 Xbox 两个版本，而日本只会有PS2版本，是否加入XBOX还是一个未知数。



# 惩罚者

| XB | 厂商：THQ | 发售日：未定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：STG | 价格：未定 | 其他：—— |

“我一直在乞问上帝，究竟我做的是对还是错？我一直在等待答案，就是：罪者当罚！



↑主角的形象更接近于漫画而不是电影。

即使你对美国漫画不太熟悉，但也肯定听说过即将上映的由著名导演乔纳森·汉斯雷执导，约翰·特拉沃塔饰演反派的电影《惩罚者》。故事讲述了FBI成员弗兰克·卡斯特在任务中导致了一名青年意外死亡，于是心怀愧疚意图归隐。而青年的父亲却将过错归咎于卡斯特的身上，并害死了他的妻儿。死里逃生的卡斯特从此彻底改变，决心消灭一切恶势力……该作取材于大名鼎鼎的Marvel公司旗下的漫画原著，惩罚者的形象起初并不抢眼，甚至还曾扮演过与蜘蛛侠针锋相对的配角。直至80年代才逐渐确立了自己的风格并被搬上了街机和银幕。

游戏版的惩罚者将以漫画原著为基础，不仅很多原著中的角色将会出现，据称“蜘蛛侠”等Marvel漫画系列中的其他英雄也会友情客串一把。



↑玩家也可以把敌人当作盾牌。

该作属于典型的第三人称射击游戏。由Volition负责开发，并采用《赤色派系2》的引擎制作。玩家可以使用包括手枪、霰弹枪、M16S等各种各样的武器，并利用障碍物或不规则的行走路线来躲避敌人的子弹。

“审问系统”也是本作的卖点之一。玩家只要偷偷接近并制服敌人，就可以对他们进行审问（当然也可以把他们当作肉盾）。审问系统共有“正常审问”和“环境审问”两种模式。正常审问中，玩家可以对敌人施加压力使其按照你的意思移动，对方就会吐露出对游戏进行有助的信息。而环境审问中，则可以利用游戏中的场景或身边的道具对敌人进行“蹂躏”……

## 惩罚罪恶　以暴易暴



↑将敌人的头强按向充满食人鱼的水池，这就是“环境审问”。

游戏版《惩罚者》格外强调了逼真的可破坏场景和物体的动作，并导入了与《杰克3》一样的“碎布娃娃”引擎。被打的敌人将会以各种姿态倒下，喷血、肢解、子弹落地、敌人痛苦蠕动的效果都有极佳的表现，而不同的武器还会引致不同的效果。

目前该作并未透露其它更多的细节，让我们期待《惩罚者》正式上市之日能够带给我们更多的惊喜吧。

---

**去年就已经在E3上展出的GC游戏《Fear》在沉寂了长达一年之后，于今年的E3展上以《Geist》的名字和全新的面貌出现在玩家的面前。游戏的开发小组是任天堂北美分部曾经开发《DUKE NUKED》等游戏的佛罗里达n-Space 工作室，该作开发期间也得到了本社其他部门的大力协助。**



↑分屏多人游戏也是本作的特点之一。



# Geist

该作为GC独占，类型则是主视角射击。玩家扮演的主角是精锐反恐小队的队员John Raimi。他受联邦政府的命令调查神秘组织Volks Corporation，然而却不幸被捕，被当成了身体和精神分离的实验体。然而他却由此得到了一种可以进入人类或动物的肉体操控其行动的能力。玩家必须活用这种能力，找出Volks Corporation的秘密，想方设法重新回到自己的身体中。玩家可以控制的对象从重装备士兵到狗、小白鼠等无奇不有。比如说进入警卫的身体，就可以用枪攻击敌人，而进入狗的身体就可以不引起任何人的怀疑在特殊区域安全前进。总之，该作的创意相当新颖。

另外，本作还对应多人游戏模式，初步预定今年冬天在北美发售。

根据目前的画面来看游戏中的AI也是较高的，不过最终版似乎还将进行相当大的改进。而主角变成水蒸气突然出现在守卫的面前时，他们也都显得十分的吃惊，面部表情相当逼真，由此可以看出该作在一些小细节上也制作得十分到位。



←这种类似大蜘蛛的怪物也是玩家的对手吗？

| GC | 厂商：任天堂 | 发售日：今冬 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：—— |



该作在本届E3展上的反响非常出色。“在此之前我对这个游戏的了解十分有限，对于能否将游戏(试玩)进行到底抱有很大的疑问。玩过之后觉得该作的难度适中。如果操作性上再将枪的瞄准和精神体的操作改进一下就更好了。占领灵魂夺取身体是这款游戏最大的卖点，能再除去一些BUG就会更有意思了。”一位玩家在试玩过此游戏后如是说道。

# 科林麦克雷拉力 2005

Codemasters公司一向极为重视的赛车游戏系列《科林麦克雷拉力》又将出最新续作——《科林麦克雷拉力2005》。



| PS2 | 厂商：Codemasters | 发售日：今秋 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

| XB | 厂商：Codemasters | 发售日：今秋 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |



《科林麦克雷拉力》系列一向以非凡的速度感和详实逼真的画面效果而著称，该作在光影效果上尤为重视，宛如实物般的车身、路边的风景，甚至掉落的树叶和车身上的反光等细节几可乱真。而且车身还会由于玩家的操作及周边环境，沾上泥巴或者留下碰撞的痕迹，每一个车型都设定了细致的可损坏模型，令人叹为观止。

新作除了延续以上这些优点外，还加入了一个全新的职业挑战赛模式。在该模式中，玩家可以选择多达300多条各种不同的拉力赛道，参与超级二轮赛、四驱杰出赛、后轮、特色赛、二轮驾驶、四轮杰出赛、四轮驾驶等多种赛事。此外，本作还支持8人网络赛车。



←车身上的反光和泥污清晰可见，玩起来更加逼真刺激，诱惑力十足。

本作在赛场方面同样也能够满足玩家挑剔的胃口。德国、澳大利亚、西班牙、希腊、日本、瑞士、美国、芬兰、英国等众多各具风情的赛场任君挑选，在美丽的风景中尽情驰骋！



## 享受竞速乐趣 体验赛车人生

游戏中也收录了大量的赛车，从老式的Lancia Stratos到最新款的阿尔发·罗密欧147GTA，以及大众高尔夫MK5，丰田赛力卡GT-Four、Alfetta GTV Turbodelta、三菱Lancer Evo Ⅷ、小巧时尚标致206、205 T16 Evo2、大众甲虫RSi等共计超过30种赛车。

本作将同时推出PS2和XBOX版本，预定今年秋天发售。下面，就请大家欣赏大量的新画面，先睹为快吧。

# 时间危机·火线地带



| PS2 | 厂商：NAMCO | 发售日：今秋 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：FPS | 价格：未定 | 其他：对应GUNCON2 |

之前就已经发售过街机版并深受玩家好评的光枪射击游戏大作《时间危机》在本次的E3展上提供了PS2版《时间危机：火线地带》的游戏试玩。

该作的故事发生在近未来的世界中，玩家将扮演一名除暴安良的特警队队员，穿越枪林弹雨消灭犯罪分子。和系列前作一样，玩家必须要在敌人火力强大时隐蔽起来，等待合适的时机还以颜色。

《时间危机》系列一向标榜爽快的射击感，本作同样也不例外，玩家一开始有三种基本武器，手枪、散弹枪以及冲锋枪。如果任务的完成等级高的话，就会得到更多的武器作为奖励。而玩家的每一枪一炮也都会对游戏中的环境产生实际影响，包括墙壁、书架、书本、桌子、玻璃窗、大门、铁栅栏，甚至是衣服架子在内，全部可以被打得千疮百孔满目疮痍。使用冲锋枪四处扫射，将敌人打成筛子的快感更是不言而喻。

本作除了包含所有街机版原有要素外，还增加了一个新的故事模式以及一个单独的“危机任务”模式。在“危机任务”模式下，玩家可以磨练提高自己的技巧，而在其中收集到的道具也可以应用在正式的游戏中。

该作对应NAMCO的专用光枪周边GUNCON2，玩家可以在家中享受疯狂射击的乐趣。如果有2把光枪的话，甚至能够同时使用！《时间危机：火线地带》预定今年秋天在北美发售，我们就将所有的激情都等到那时再释放出来吧！









↑任何障碍也无法阻止你前进的脚步。

←被打碎的玻璃如瀑布般倾泻而下。

# SUDEKI

| XB | 厂商：Microsoft | 发售日：2004.7.13 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG　价格：未定 | 其他：—— |



一直以来，XBOX最弱的游戏类型就是RPG了，为了改善这一状况，微软尽全力打造了本次的“SUDEKI”。本次展会上官方公布了游戏剧情的一部分内容，就让我们来先睹为快吧！

游戏中有两个世界：西卡利亚和库利亚。一开始玩家将扮演一位受人们尊敬的将军的儿子塔尔，随着游戏的进行他将会遇到众多的伙伴：阿利什，一个身材性感的女巫；艾尔科，枪不离身的科学家以及人兽混血儿的巴基。游戏中将会有16个大型区域以及3个单独的王国——光、暗、影供玩家探索，地图非常之大。

游戏是标准的RPG形式——探索、情报收集以及战斗。战斗中玩家的攻击方式主要有三种——物理攻击、魔法攻击以及精神攻击，其中精神攻击类似于特技，需要通过战斗积累精神槽，当精神槽满了就能发动超强力的攻击。此外还有合击与连击等方式，战斗系统可谓是非常之丰富。而将由我国台湾推出中文版的本作相信对我国的XBOX玩家们有很高的吸引力吧？



↑游戏中会有各种各样的敌人登场，每一个都独具个性。



↑作为将军之子，塔尔的剑技非常高超，手中的宝剑也很奇特。



↑按A键是轻攻击，B键是重攻击，游戏设定得非常细致。

**XBOX上复兴RPG的角色扮演游戏即将登场！！**

# 寓言



| XB | 厂商：Microsoft | 发售日：2004.9.1 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG　价格：未定 | 其他：—— |

著名制作人Peter Molyneux及其领导的游戏制作公司BIG BLUE BOX这次将为大家奉上一款自由度相当高的角色扮演游戏——“寓言”。虽然本刊年初曾经报道过本作，不过这次展会上又公布了不少关于游戏的最新情报及精彩画面。

在“寓言”中玩家扮演的就是自己，整个游戏的内容贯穿了主角从15岁到80岁的人生轨迹。玩家的每一项行动都会影响到主角的技能与声誉。你帮助过的每一个人，踩过的每一朵花，以及杀过的每一个生物都会对游戏中的世界产生永远的影响。在极具新意的人物外形属性发展系统中，主角的外形会随着行动和年龄等自动发生相应的变化，比如日晒过多皮肤就会变成古铜色。



## 随心所欲的游戏

严格来说这应该是一款“FREE”型的游戏，玩家的举动和发展方向都非常的自由，你可以体会到命运掌握在自己手中的那种感觉。是成为人人景仰的英雄还是让人战栗的恶魔？一切都由你自己来决定！



↑以剑为媒体召唤闪电可以发动强力攻击！



↑头上长了两只角，难道是恶魔？从身形上来看，应该是以速度取胜的角色。



↑挥动武器会有漂亮的残像留下，能够将重型兵器使得如此举重若轻，的确厉害。



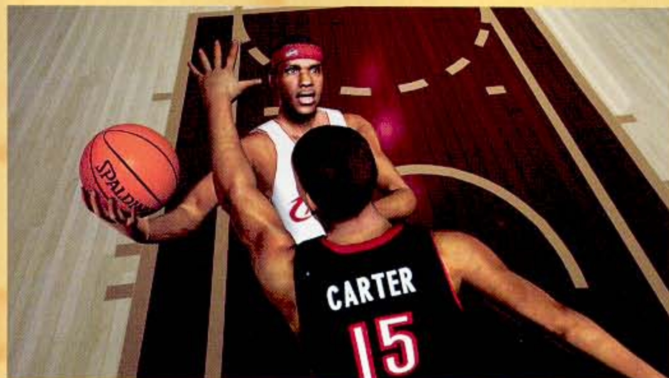
↑烛光将整个大厅照得通亮，这里是议事厅吗？不过摆在桌上的酒壶又是怎么回事呢？



↑对方发出很强力的火焰魔法，看样子是个不好对付的角色。

**虽然不能够决定自己的命运 但是可以掌握未来的方向！！**

# NBA LIVE 2005



如今NBA季后赛正进行的如火如荼，各球队打得难解难分，比赛也越来越精彩。而EA的NBA Live最新作NBA Live 2005也已经随着E3展浮出水面。由于对队员们的身体模型加以了改进，在本作中我们将可以更明显地看到大鲨鱼奥尼尔和科比之间的体型差异。不过相对于这方面的细微改动，我们更为关注的是游戏操作上有哪些变动。

在前作2004中将投球与灌篮采用了不同的按键加以区别，这一次则侧重于篮板球与补射的调整，每一项动作都会有专门的按键与之对应。如果己方队员投篮未进，你可以选择跳起来夺回篮板球或是马上进行补射甚至是灌篮。补射是比较稳妥的方法，不过灌篮则更有魄力。

| 机种 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 | 其他 |
|---|---|---|---|---|---|
| XB | EA Sports | 2004年10月 | SPG | 未定 | —— |
| GC | EA Sports | 2004年10月 | SPG | 未定 | —— |
| PS2 | EA Sports | 2004年10月 | SPG | 未定 | —— |



↓游戏中人物的表情非常逼真，动作也做得非常有真实感。



扣人心弦的精彩球赛!!





游戏中将会对每名队员设置详细的各项数值，数值的高低也将直接反应到比赛之中。从游戏的试玩看来，在前作中带球过人比较容易，本作中则加强了这方面的难度，对方并不是你一个简单的假动作就能晃过的。如果今年的NBA比赛进程不如你意的话——比如你喜欢的球队过早被淘汰出局，那么不妨在游戏中让自己最喜欢的球队登上冠军宝座。

# FIFA足球2005





作为足球游戏的经典系列，FIFA足球一直以其真实性而著称。在本次E3展的演示动画中，我们可以一眼就认出其中的登场队员，而阿森纳队的主场——海布里球场也被刻画得细致入微。本作全世界350家正式球队和正式注册的一万两千名选手，新开发的运动系统即将展现柔和而具爆发力的游戏。

本作中控球将变得相对容易，比如我们发现一旦亨利得球后，能够做出快捷的转身而对方甚至都还没能反应过来；同样，一旦对手控球后，我们想要抢过来的话将会变得非常的困难。据EA的相关负责人解释说这样是为了增加比赛的进球数，保持玩家的兴奋性。

→鱼跃冲顶，破门的一大杀手锏。



→带球突破——足球比赛中单对单的较量。





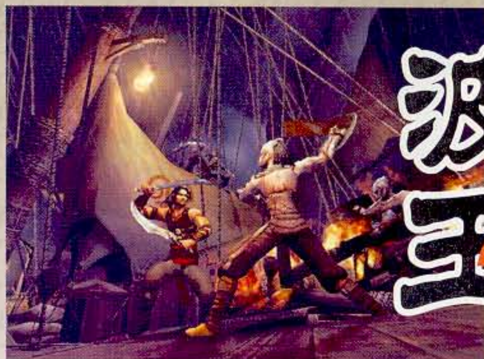
↑球场被真实地再现了出来——这里是纽卡斯尔联队的主场。

→AC米兰是意甲中一大豪门，同时也是小编最喜欢的球队。



| 机种 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 | 其他 |
|---|---|---|---|---|---|
| XB | EA Sports | 2004年冬 | SPG | 未定 | —— |
| GC | EA Sports | 2004年冬 | SPG | 未定 | —— |
| PS2 | EA Sports | 2004年冬 | SPG | 未定 | —— |
| GBA | EA Sports | 2004年冬 | SPG | 未定 | —— |

此外游戏还会新增一个“实况转播风格”的系统，比如开赛前两队入场时，镜头会切换到电视直播那种风格来转播观众们的欢呼等。在我国有相当多的“实况”FANS，相信也有不少玩家是对FIFA系列情有独钟，希望这次的2005能够给我们带来新的惊喜。



# 波斯王子2



↑难道可以绑架敌人当"人质"？这群没有头脑的家伙应该不会顾忌同伴的生命危险而照样冲上来吧？



↑敌人是一个体型巨大的金属怪物，应该充分利用自身速度上的优势与其展开游斗。

| PS2 | 厂商：UBISOFT | | 发售日：2004年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| XB | 厂商：UBISOFT | | 发售日：2004年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| GC | 厂商：UBISOFT | | 发售日：2004年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

"波斯王子"最初是PC上的作品，以其高难度和充满技巧性的动作游戏风格而著称。移植到家用机上之后也很受好评，前作的"时之沙"就相当的杰出，玩过的朋友都对其称赞有加。

相较于在"时之沙"中的造型，本次E3展上的主人公看起来更加成熟，皮肤也要黑上不少，并且这次可以同时使用两把剑展开攻击。而这次我们将要面对的将是传说中战无不胜的达哈卡，为了在其出现在现代之前组织它，玩家将回到过去将其摧毁掉。

从本次展会上公布的动画来看，游戏中的舞台设计得简洁明快，画面也是更加流畅。主角新增了不少技巧，比如跳到敌人身后拿走它的武器，甚至是像超人般在墙上奔跑（波斯忍者？）。加上他敏捷的身手，使其可以攀沿绳索，甚至是沿着挂毯从高处悄悄滑下。

除了可以像前作那样使用时之沙降低敌人速度外，本作还可以通过一次用完所有的时之沙而使自己的速度在一定时间内达到极速！再加上自动锁定功能，战斗起来就像是"七龙珠"里的残像拳一样过瘾。相信只要是动作游戏爱好者就不会错过这款优秀的作品。



↑被数个敌人包围，后方则是熊熊的火焰，怎么办？——这时就要毫不犹豫地使用时之沙了。



→看样子主角已经控制住了这个大家伙。

←由于这次可以双手同时使用武器，战斗起来也会更加的爽快！



↑扫清道路之后，我方的攻城部队就可以架设云梯发动突击了。



↑利用这种Odama可以将敌人转化为我们的部队。

# Odama

"Odama"——在日语中有"巨大的球"之意，这次任天堂在E3上公布的有着战国风格的新形态弹珠台游戏即是以此命名的。除了包含了同类游戏的基本特征之外，本作的新奇之处就在于其发生在古代战场之上。玩家所需要做的就是利用Odama——一个巨型的金属球，去摧毁对方的军队、建筑和防御工事，为己方部队完成对敌人的包围并最终打败敌人的将军开辟道路。是不是很有意思？

从这次E3展上的游戏试玩上来看，本作更像是一款即时战略类的游戏。游戏中需要用Odama摧毁敌人的箭楼（可以利用连锁反应一次摧毁数个箭楼）；此外，还要摧毁一个大坝，从而利用洪水把敌方部队冲走（水淹七军？）。如果被对方的骑兵冲进我方的队列，玩家将会损失体力值，体力值一旦为零，游戏也就结束了。

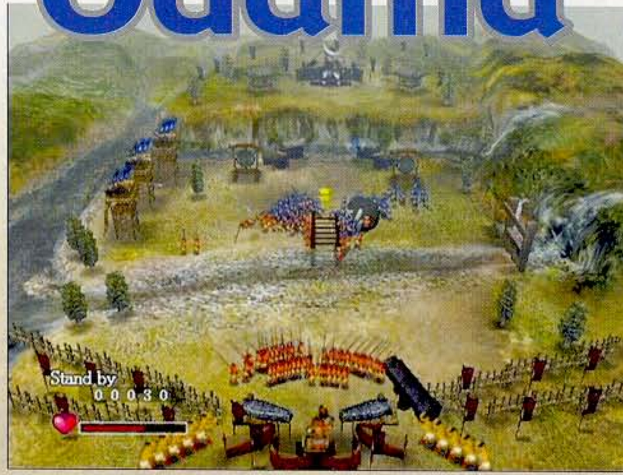


↑普通状态的Odama是玩家用来对敌人发动进攻的强力武器。

通过右摇杆可以增派援军，左摇杆则是用来控制游戏世界的倾斜，按住X键的话可以使Odama变红，被这种状态下的Odama击中的话敌军就会转变为我方部队。需要注意的是：Odama同样会造成己方人员的伤亡，所以发射时一定要精确计算好角度。



→虽然设定比较"另类"，不过本作的趣味性是毋庸置疑的。



| GC | 厂商：NINTENDO | | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：PUZ | 价格：未定 | 其他：—— |


↑把武器变形成镰刀可以割倒一大片的敌人。

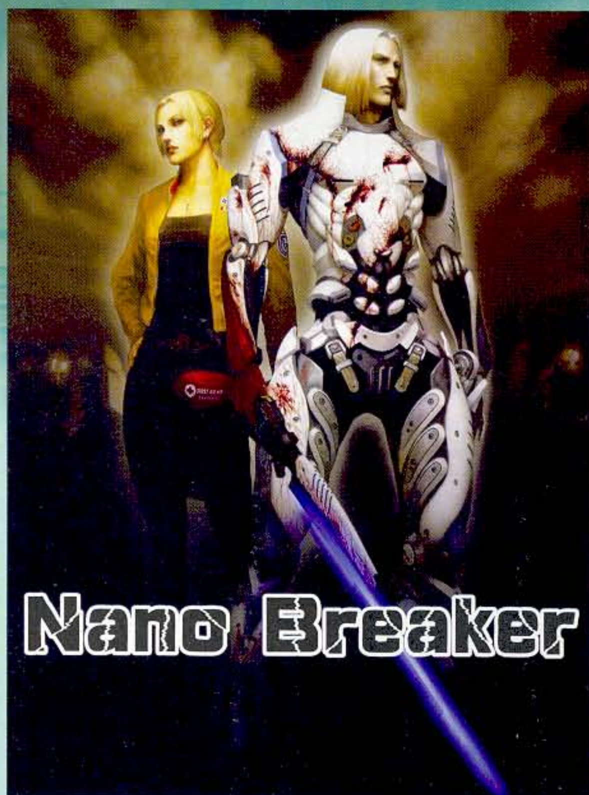
这款在E3上最新发表的游戏类似于“恶魔城”系列的未来篇。游戏的故事发生在2015年，Nano技术的开发本来是为了造福人类的，然而随着Nano机器人的叛乱，人们反而被其控制住了。之后这些Nano机器人开始利用人类的鲜血与钢铁大量的自我复制，并进一步武装成军队，妄图征服全世界。在获悉这一情况后，为了阻止敌人的野心，我们的半机械人主角积克·瓦伦踏上了征程！

积克装备有一把能够自由变形的特殊宝剑，可以横斩与纵斩，按R1键则可以发动突刺以及斜斩，更可以将剑变成绳索套住敌人然后发动连续攻击。而且在发动特殊连续技时，剑还能变成斧子、巨型铁锤等武器。由于系统进行了简化，即使是新手也可以轻易地使出爽快的连续技。

游戏的整体感觉更像是一款综合了“恶魔城”与“恶魔猎人”风格的作品，在这个游戏快餐化的年代，单纯追求爽快感且外表华丽的游戏越来越盛行，而本作也正式在此环境中催化出来的游戏。无论如何，希望本作以后加入更多的新意。


↑是不是很像“幽游”中桑原变形灵剑发动时的情景。


↑对付空中的敌人，把剑变形成绳索似乎更为合适。




| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2005年春 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |




| XB | 厂商：EIDOS | 发售日：2004年预定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

距离上次的“神偷2”发售多年之后，新作“神偷·致命阴影”终于在E3展上透漏出更多详细的情报。本作采用了与“杀出重围”相同的图形引擎，在展示动画中给人印象最深的就是当游戏中的一个卫兵拿着火把沿着漆黑的走廊前进的时候，火光的闪动如同真的一样，照射在物体上有实时的阴影。当加内特用弓箭射中卫兵前额后，会看到被甩出去的火把造成的光影效果相当的生动。


←本作中加内特新增的武器匕首，用来从后面摸上去抹敌人脖子的利器。

本作中敌人的AI有了很大改进，不会再死板板的行动。玩家在行动中必须学会随机应变，而不能仅仅像前作那样只需熟记卫兵的巡逻路线和各种路径即可。此外撬锁过程甚至变成了一个迷你游戏，玩家要不停地转动游戏杆，直到感觉到力回馈震动，则表明锁被打开。而且当加内特开锁的时候，还能够向左右扭头观察两侧的情形。

本作保留了很多前作中的设定，比如任务结构，收集战利品以及具有严格胜利条件专家模式等。此外，照明宝石也再次出现在游戏中，能够使加内特在阴影中看清周围的环境，以确保自己的安全。在这款独具一个的游戏中，玩家将体会到“偷窃的艺术”（注：请勿在现实之中模仿）


↑小心地从敌人眼皮底下潜入，有点像斯内克的感觉了。


↑一定要记得处理好尸体，以免被巡逻中的敌人发现。

事实上，加内特属于另类的英雄主角。他的成功在于把偷窃当成是一门艺术，能够很好地借助时机去偷窃自己能力范围之内的一切贵重物品。如果不是情势所迫让其不得不展开冒险的话，他甚至会一天到晚地去进行他所谓的“交易”，最终成为一个财富敛集狂。还好，敌人“救”了他（笑）。


↑用弓箭干掉一个敌人后，马上就被闻讯而来的家伙们发现了。


↓可以选择的武器多种多样，这个棍子是用来敲晕敌人的。




# 真人快打 诡计

一直广受游戏业界争议的《真人快打》系列，在这次的E3展上，其开发厂商Midway迫不及待地为其最新作《真人快打 诡计》大作宣传。这款游戏一向以血腥的画面和有些怪异的操作手感而被玩家们所牢记，至于新作的游戏素质是否能够超越以往的作品，我们从E3展上的演示中看到了一些新的要素。

| XB PS2 | 厂商：Midway | 发售日：2004年10月12日 |
|---|---|---|
| | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：—— |

## 依旧血腥！依旧火爆的《真人快打 诡计》！

这款系列游戏的最新作将格斗动作的花样进行了大量的增加，除了普通的拳脚攻击之外，还可以使用各种造型怪异的兵刃进行厮杀，还可发出华丽眩目的必杀技，每个人都有八、九种之多。在游戏中按下相应按键，你还可以查看你和对手的出招表。或者将"Game Play"中的"Fatalities"选项改成"Keyb Friendly"，就可以轻松地发出必杀技了。


→"真人方块"？简单的益智游戏。

↓国际象棋游戏，不同的是将棋子换成了游戏中的人物。

《真人快打 诡计》的XBOX及PS2两个版本中都支持网络对战功能，而且据称，这款游戏的系统将会学习《少年街霸3》，每个角色都有三种格斗风格，而且各自有不同的连续技、必杀技和超必杀技。每个人大约有诡计种左右的必杀技，以及一种以上的超必杀。《真人快打 诡计》融入了许多系列前作所没有的要素，相信这些变革会给游戏注入无限的生机与活力。


←这个白衣女子难道是来自中国的侠女？！


→连《真人快打 诡计》中的场景也是如此的恐怖，天花板上吊着许多尸体。

## 丰富的附加游戏，愉悦你的心情！

另外，这款游戏中还加入了许多格斗以外的游戏模式，例如本作中新加入的一个征服模式，看起来像是一个RPG类型的冒险模式，从游戏画面中看，该模式进行方式与普通RPG几乎没有什么区别。在该模式中玩家的任务是控制一名少年，使其逐渐成长。在该模式中玩家可以自由漫游于MK世界中，这个世界分为六大区域，MK系列中出现的所有角色都会在这一模式中露面。征服模式还有一个重要特点就是其中的时间要素，游戏时间会以少年的成长为线索逐渐推移，并且有昼夜之分，一些秘密需要在特定的时间和地点才能被发现。玩家在完成征服模式后，还可以在其它模式中使用自己培养的角色。

除了征服模式以外，《真人快打 诡计》中还收录了一些益智游戏。从目前的情报中已经知道的有两个迷你游戏。一个是类似《街霸方块》的游戏，另一个是国际象棋。在这些迷你游戏中，《真人快打 诡计》中的角色都会登场，特别是国际象棋游戏，里面还有角色们的战斗画面呢。


↑真"怪物"快打？！标榜"真人"的MK中竟然也有非人类。



←E3展上Midway为其新作《真人快打 诡计》大造声势，招贴画随处可见。

# 极品飞车 地下竞技2

**EA在本次E3展上公布了其为目前流行的三款家用主机同时开发，预计今秋发售的《极品飞车 地下竞技2》。这款游戏不只登陆了家用电视游戏机，并且还要推出GBA版，在此限于版面，我们只向大家介绍这款游戏的PS2、NGC和XBOX版。**

| PS2 | 厂商：EA | 发售日：2004年第4季度 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

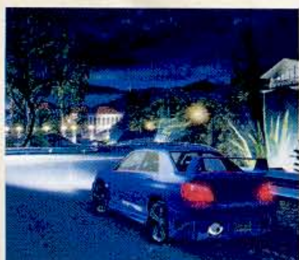
| XB | 厂商：EA | 发售日：2004年第4季度 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

| GC | 厂商：EA | 发售日：2004年第4季度 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

→本作中登场的汽车数量极多，其中不乏名车与概念型极富个性的车辆。



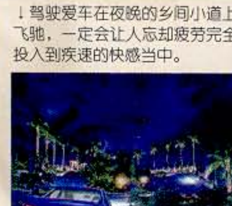
↓在夜晚空无一人的街道，独自享受驾驶的乐趣。






↑由于本作标榜"自由式的驾驶乐趣"，所以在地图上也比以前的作品更加广阔。

↓驾驶爱车在夜晚的乡间小道上飞驰，一定会让人忘却疲劳完全投入到疾速的快感当中。




↑道路不是永远都平坦，像这种下坡的路段就要考验玩家对于驾驶知识的了解了。

## 超越以往的游戏素质，带给你超越以往的竞速快感！

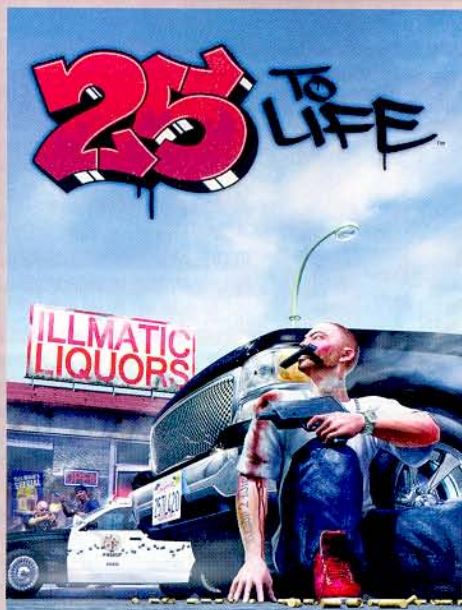
本作中令人关注的特点非常多，包括完全自由驾驶的城市环境。而且在玩家随意驰骋于城市街道时，还会遇到许多开车与你竞赛的家伙，并且他们的加入会将整个城市变成竞赛的天堂。这些与你竞赛的人同样也会带你到各种汽车配件市场，你可以购买许多部件来强化你的爱车。同时，本作中将会登场30部得到授权的现实中的名车，并且将有呈现给玩家超出前作两倍的视觉震撼。

《极品飞车》系列在PC上一向有着不俗的表现，但在家用机上却总不是GT系列的对手。本作在操作感上也作了细微的调整，力图做到完全再现真实的赛车世界。新作的全机种发布，也表明了EA想要利用本作打动所有领域玩家的心，从而争夺赛车游戏霸主的地位。


←自己为爱车上色。不知道可不可以自己画图案呢？


←汽车商店的清单，在这里你可以随意更新你的汽车部件。


→安装完提升汽车性能的零部件后，就让我们期待爱车在竞速中的表现吧。




# 25 to Life

| XB | 厂商：Eidos | | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

| PS2 | 厂商：Eidos | | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

如果大家之前有玩过“SOCOM”（海豹突击队）系列的话，那么就会比较容易了解本作的特色了——因为，这款游戏可以看成是一款街头版的“SOCOM”。



游戏提供线上对战和单机任务两种模式。在线上对战模式中，最多支持16人同时游戏，玩家将分成两方：警察与匪徒（类似于CS）。在该模式下提供了12到18个地图供玩家选择，PS2版和XBOX版都支持USB耳麦。在单机模式下获得的物品将能够在线上使用。



↑敌人已经在屋内埋伏好了，贸然冲入的话会损失惨重。



↓手枪对霰冲？里面的敌人似乎完全没有把破门而入的敌人放在眼里。

玩家可以在警察与匪徒两种角色中选择一方展开战斗。而角色外形的定制也会随着玩家身份的不同而提供不同的选择方案。比如，匪徒的穿着就比较随意，可以从众多的服装、饰品和纹身中选出最能展现自身个性的搭配来；相对而言，警察可就不能这么随便了，不过随着玩家级别的提升可以换上新的制服，发型也可以自由选择。



↑悍匪本色：一人一枪单挑两辆警车。佩服！



←具有红外瞄准功能的警用手枪，用得顺手的话一样威力不小。

在武器的使用上，匪徒方没有任何限制，甚至可以使用大威力的俄制AK-47突击步枪！不过由于没有受过专业训练，射击精度上会比警察低上不少。警察则只能使用限制以内的武器，比如手枪和特定的霰弹枪，用手铐逮捕对方的设定在线上对战时还是不要妄想了。本作硬派的作风非常符合XBOX的风格，基本上是一款核心玩家向的游戏。

# 兽王记

**兽王记是世嘉于1989年推出的一款街机动作游戏，玩家扮演可以变身成动物的主角展开战斗，之后曾经移植给MD，颇受好评。而关于游戏新作的情报，自从在去年E3展上发表过一小段影像之后一直杳无音信。时隔一年，我们终于获得了游戏的最新情报。**

| PS2 | 厂商：SEGA | | 发售日：2004年冬 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |



↑游戏主角，外表看起来非常的精悍。



一改前作的古代神话背景，本作的故事背景设定于现代，在西海岸的某小镇上爆发了由一种致命病毒引起的大突变，玩家将扮演具备兽化能力的主角前往进行调查。不过那些由于遗传基因试验失败而产生的变异生物们可不是吃闲饭的，无奈之下主角只能利用自己的兽化变身能力来化解这次危机，并且找出隐藏在事件背后的真相与幕后的黑手。



↑变身之前的主角看起来和普通人一摸一样。



↓改造基因失败产生的异形怪物，非常的难缠。



←对付这种庞然大物，即使是超人般的主角也不能大意分毫。



↓狼和马的基因混合怪物，锋利的牙齿是其主要武器。

本作的战斗方式继承了前作的特征，玩家不能够使用武器，而是通过拳击、脚踢等最原始的方式战斗，不过主角可以吸收敌人的魂魄，集满足够的魂魄之后就能够兽化变身为具备强大威力的兽人，目前所知一共有狼人、龙人、牛头人等共8种可变身的类型，每一种都具备独特的攻击方式与能力，如狼人有锐利的爪子，龙人具备电击攻击的能力，牛头人则是会喷火……另外，游戏支持同屏显示七十个敌人，看来COMBO技是绝对会加入了。各位准备好了吗——兽化！！



# 次世代传媒 VGAME.cn 次世代商城 热门游戏动漫精品周边大集合！

## 邮购方法及注意事项

- 汇款时请注明商品编号和购买数量。(例：周边1034,2046,3047)
- 邮资标准：每张汇单不论邮购商品金额多少，邮费一律为10元（含每件包裹的挂号费3元及包装费和邮递费）。
- 邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
  邮编：100011　邮购电话：010—64472177

**每张汇单邮费一律10元！**

## 购物满80元送可爱海豚笔袋！！



从即日起至2004年6月30日(以邮戳日期为准)，凡一次性购买次世代商城周边商品金额满80元或以上者(邮资10元除外)，即可获赠得价值10元的带拉锁海豚笔袋一个，先到先得，送完为止。

## 圣嘉电子产品专区 >>>>

该类产品均由圣嘉电子出品并提供质保。
技术支持电话：020-81857548 81291742
论坛网址：www.xinga.com.cn/forum

### 超级记忆棒第二代(月光宝盒)
编号：1258　特价：68元



●GBA和SP通用的超强功能第二代SMS强势登场

### GBA 4MB超级记忆棒
编号：1056　价格：49元



●可备份各种卡带的存档●长年不掉档

### 迷你PS-PC手柄转换器V代
编号：1012　价格：49元



●PS或PS2手柄以及周边即插即用●带震动可编程

### PS转XBOX震动转换器二代
编号：1023　价格：39元



●震感极好，感觉不出是在使用PS2手柄

### GBA-SP AV立体声接收器
编号：1236　特价：199元



●可通过AV线把SP变成移动影音平台，不带无线收发装置

### 智能电子分插
编号：1225　价格：65元



●四组AV+两组S端子输入●自动侦测输入信号，高保真还原

### PS2 16MB扩充记忆卡
编号：1067　价格：79元



●通过原装卡扩充后，可达3倍原装卡容量

### PS(2)-PC双手柄震动转换器
编号：1034　价格：49元



●该转换器可接两只手柄或其他外设●带震动功能

### SP 1400毫安超能锂电池
编号：1247　价格：89元



●是原装电池两倍以上容量

### SP外置电池盒(充电器)
编号：1124　价格：29元



●使用四节7号电池●通过CE认证●可快速完成GBA紧急充电

### SP音箱+风扇
编号：1203　价格：49元



●打机同时感受徐徐凉风，发烧一族必备●音箱与电扇开关独立●使用7号电池两节

### PS2 专业级AV/S一体线
编号：1168　价格：59元



●专业级线材，有效改善画质

### PS2专业级五头分量线
编号：1179　价格：65元



●显著改善画质，配合带分量输入的电视可以达到顶级画质效果

### PS2第二代中文金手指
编号：1102　价格：49元



●全中文菜单●内含一张光盘和一块记忆卡●全兼容AR2密码，稳定易用

### GBA(SP)第二代中文金手指
编号：1113　价格：79元



●内置600个游戏密码
●可自动搜索主码

### GBASP耳机转换线
编号：1180　价格：19元



●做工精细●可接上更高级耳机

### PS2专用DVD遥控器二代
编号：1045　价格：39元



●全功能实现●内置钮扣电池

### GBA三小时电池包连变压器
编号：1146　价格：29元



●为GBA提供强大电力保证

### GBASP耳机
编号：1214　价格：19元



●SP专用接口，立体声

### GBA豪华尼龙手提包
编号：2013　价格：16元



### GBASP便携包
编号：2024　价格：25元



### SP防划防震套
编号：2057　价格：19元



### PS2垂直座
编号：2068　特价：15元



## 热门游戏动漫周边 >>>>

各类游戏动漫相关周边产品在此集结！！更多产品请关注次世代传媒网站：www.vgame.cn

### 最终幻想X-2光碟簿
编号：3014　价格：39元



●全不锈钢制，可放10张CD或DVD，打开后呈扇型收纳方式，不伤盘

### 最终幻想X-2笔记本
编号：3047　价格：48元



●全不锈钢制造，有通用的资讯页和年历页，利于检索，手感贵重

### 最终幻想X-2打火机
编号：3025　价格：29元



●仿ZIPPO，包装豪华，全不锈钢制作，嵌精美FF-X2图腾，带火石

### 超大型仙人掌召唤兽毛绒玩具
编号：5016　价格：36元



●《最终幻想》里人气大型召唤兽毛绒玩具●40CM高，做工精细

### 多罗毛绒玩具
编号：5027　价格：20元



●超可爱的多罗是情人节送给女友的最好礼物，20CM高，精工细制

# 特价促销活动火热进行中!(注:特价商品VIP会员不享受另外优惠)

### 犬夜叉手机挂饰四件组
编号:4329 价格:39元




●让超人气动画角色戈薇、犬夜叉、杀生丸、钢牙,陪伴你的手机左右

### 钢之炼金术师金属手机挂饰
编号:4374 特价:19元




●出口产品,全金属炼制,总长约9CM,做工一流

### 钢之炼金术师钥匙挂饰七件组
编号:4453 价格:59元




●钢之炼金术师热门人物大集结,出品产品,做工精细

### 哈罗金属胸针
编号:4385 价格:24元




●全金属打造的多色闪亮哈罗,直径约2.2CM,附精美胸针扣

### 哈罗香味手机座(红色)
编号:4341 价格:25元




●高约9CM,带香味,造型可爱

### 哈罗香味手机座(绿色)
编号:4352 价格:25元




●高约9CM,带香味,造型可爱

### 全职猎人手机挂饰五件组
编号:4026 价格:24元



●猎人主要角色:小杰、奇牙、酷拉皮卡、雷欧力、西索

### 猎人玩偶五件组
编号:4408 价格:39元




●塑胶材质,高约8CM,头部可动

### 任氏经典掌机超精细钥匙扣六件组
编号:4396 市场价:80元 特价:48元




●任天堂六款经典掌机的超精细模型钥匙扣,细节逼真完美令人爱不释手,掌机迷收藏佳品。

### 人形电脑天使心钥匙扣7件组
编号:4330 价格:49元




●包括绘本人偶、小李、琴子、小叽变身装、大村裕美、柚姬、小叽睡衣坐姿共七款造型,人物高约4CM

### 棋魂角色手机挂饰四件组
编号:4037 价格:19元



●棋魂主要角色阿光、佐为、塔矢亮、加贺铁男,人物高约5cm

### 樱大战闹钟
编号:3036 价格:55元




●独有机械式响铃清脆悦耳,仅用一节五号电池,樱迷必备

### 小叮当存钱罐
编号:4172 价格:15元




●高约13cm,可存取硬币

### 小叮当玩偶六件组
编号:4442 特价:29元




●小叮当的各种超可爱造型,高约6cm

### 龙珠Q版人物水晶座珠第二代十件组
编号:4420 价格:45元




●塑胶材质,平均高约6cm

### 名侦探柯南Q版玩偶A、B、C、D款
●高约13cm,头部可动

每款价格:25元

编号:4138 编号:4149 编号:4150 编号:4161



### 火影忍者钥匙挂饰六件组
编号:4431 特价:29元




●每位角色都带有自己心爱的道具和宠物,平均高约6cm

### 火影忍者手机挂饰七件组
编号:4273 价格:35元




●鸣人、佐助、卡卡西、我爱罗……正派反派一箩筐,魅力角色随身走

### 海贼王Q版玩偶A、B、C款
●高约13cm,头部可动

每款价格:25元

编号:4105 编号:4116 编号:4127




### 头文字D驾舱手机座
编号:4206 价格:19元



●高约13cm,银灰色可放手机及其它小物品

### 头文字D轮胎手机座
编号:4217 价格:19元




●高约9cm,可放手机或当笔筒使用

### 头文字D巨酷烟灰缸
编号:4419 价格:39元




●超大尺寸,直径约17CM,厚约5CM,是实用品更是艺术品

### 美少女战士超大挂饰六件组
编号:4251 价格:48元



●美少女战士主要角色大集合:月野兔、木野瞳、火野丽、水野亚美、爱野美奈子、黑月亮,高约10cm

### 阿童木手机挂饰三件组
编号:4239 价格:29元



阿童木两款,小兰一款!

●出口日本原版,做工精巧

### 网球王子手机挂饰五件组
编号:4284 价格:49元




●出口产品,做工精致,网球拍和人偶可分离,一物两用

### SD高达Q版扭蛋七件组
编号:4363 特价:79元




●日本BANDAI出品,SD高达48集300枚特别纪念版,高约4CM,可拼装部件

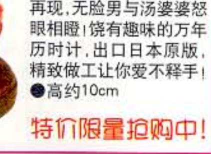
### 龙猫BUS场景相架
编号:4071 特价:99元




●出口日本原版●附2004年历,高约18cm,透明相框可换相片

### 千与千寻万年历
编号:4307

市场价:~~160元~~
特价:99元

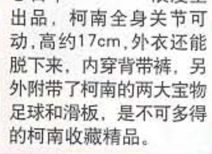

●千寻的魔幻世界真实再现,无脸男与汤婆婆怒眼相瞪!饶有趣味的万年历时计,出口日本原版,精致做工让你爱不释手!
●高约10cm

特价限量抢购中!

### 名侦探柯南可动玩偶
编号:4262

市场价:~~210元~~
特价:149元



●日本ROMANDO浪漫堂出品,柯南全身关节可动,高约17cm,外衣还能脱下来,内穿背带裤,另外附带了柯南的两大宝物足球和滑板,是不可多得的柯南收藏精品。

# 中国电玩榜

## CHINA TOP GAMES

**2004年第13期（统计时间2004年4月28日—5月11日）**

### 1 最终幻想10



机种：PS2
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——
上期 1
计票 717

### 2 鬼武者3



机种：PS2
类型：AVG
厂商：CAPCOM
其他：——
上期 4
计票 672

### 3 真・三国无双3



机种：PS2
类型：ACT
厂商：KOEI
其他：——
上期 3
计票 653

### 4 实况世界足球・胜利十一人7



机种：PS2
类型：SPG
厂商：KONAMI
其他：——
上期 2
计票 650

### 5 最终幻想8



机种：PS
类型：RPG
厂商：SQUARE · ENIX
其他：——
上期 5
计票 528

| 排名 | 游戏 | 机种 | 类型 | 厂商 | 其他 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 6 | 黄金太阳 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 507 |
| 7 | 零・红蝶 | PS2 | AVG | TECMO | — | 470 |
| 8 | 合金装备・索利德2 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 451 |
| 9 | 生化危机 | GC | AVG | CAPCOM | — | 419 |
| 10 | 口袋妖怪・火红 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 418 |
| 11 | 战国无双 | PS2 | ACT | KOEI | — | 405 |
| 12 | 最终幻想X-2 | PS2 | RPG | SQUARE · ENIX | — | 394 |
| 13 | 超级机器人大战D | GBA | S · RPG | BANPRESTO | — | 370 |
| 14 | 恶魔城・月下夜想曲 | PS | ACT | KONAMI | — | 347 |
| 15 | 忍 | PS2 | ACT | SEGA | — | 313 |
| 16 | 口袋妖怪・红宝石 | GBA | RPG | NINTENDO | — | 308 |
| 17 | 恶魔城・晓月圆舞曲 | GBA | ACT | KONAMI | — | 268 |
| 18 | 恶魔城・无罪的叹息 | PS2 | ACT | KONAMI | — | 256 |
| 19 | 鬼武者2 | PS2 | AVG | CAPCOM | — | 244 |
| 20 | 龙珠Z2 | PS2 | FTG | BANDAI | — | 233 |



**第十二期中奖者 常建鹏**

刚进大一的时候,由于宿舍没有配电脑就在同学鲍鱼（鲍宇）的寝室里耍拳皇，也把室友们训练成了拳皇高手，当然他们俩都是偶蹂躏的对象^_^，与此同时，老大（郑洋）买了GBA，羡慕死了!在其威逼与哄骗下（可以GBA联机耍KOFEX2）买了GBA,却发现D卡的EX2和烧录卡不能正常联机,老掉线（此掉非彼掉,就是连接错误）。老大又建议偶买EZ。当时没有太多的钱就用EX2换了盘"瓦里奥制造"。转眼现在有了EZ2,却是整天都不晓得可以耍什么GBA游戏，前不久还在联"光明之魂2",现在却在耍"火影忍者2"。哎……原来是愁没有GBA游戏耍，现在是觉得太多了。

统计截止共收到有效选票1169张。

★本期由BANDAI出品的龙珠Z2终于冲上了排行榜，看来龙珠FANS在中国果然是遍地开花啊,相信有不少朋友即使只是冲着"龙珠"这块招牌也会玩一玩吧？这次FF10收复失地，重回冠军宝座；而鬼武者3终于前进到第二，不知下期能否夺得榜首？本届E3又将公布N多的超级大作，真是让人热血沸腾，也希望它们到时候能够把本榜搅个翻天覆地（似乎是N久以后的事了……）

责编/北斗

◆太10——消耗了我近300小时的游戏时间(杨春刚) ◆FF10——Yuna和Tida的哨声依然在我耳边回荡（薛明星） ◆最终幻想8——一个浪漫的情人节（沙文标）

# 蜂星电讯 最期待中文PS2游戏排行榜




本排行榜的调查表可以通过3种方式进行提交：1、邮寄回《电软》杂志社；2、登陆www.vgame.cn填写调查表；3、到蜂星电讯指定ps2专卖店直接填写提交调查表。我们将在每期的"蜂星电讯最期待ps2中文游戏排行榜"公布得票最多的5款游戏；并且会从参与者中抽取中奖者赠送由蜂星电讯提供的相应奖品。本榜单的结果《电软》将提交给索尼（中国）公司。请广大玩家踊跃支持！

## 本期TOP5

本期共收到有效选票3459张
（统计时间2004年4月28日－5月11日）

| 名次 | 游戏名称 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想10 | 751票 |
| 2 | 合金装备・本质 | 609票 |
| 3 | 鬼武者3 | 573票 |
| 4 | 真三国无双・帝国 | 545票 |
| 5 | 最终幻想11 | 529票 |

——蜂星电讯PS2专卖店（大家可以在以下地点进行现场投票）——

| 城市 | 店名 | 地址 | 位置 | 电话 |
|---|---|---|---|---|
| 上海 | 二百永新 | 上海市淮海中887号二百永新正门口 | 大门口玻璃房 | 64742894 |
| | 徐家汇港汇店 | 上海华山路2118号港汇广场 | 地下1楼美亚店内 | 64070622 |
| 广州 | 中华广场 | 广州市中山三路33号中华广场首层1067铺 | | |
| | 天河城 | 广州市天河路208号首层1108铺 | | |

### —— 本期蜂星电讯最期待PS2中文游戏排行榜中奖名单 ——




| 地区 | 姓名 | 地区 | 姓名 |
|---|---|---|---|
| 广东 | 欧仲曦 | 重庆 | 杨柳 |
| 云南 | 陆晓龙 | 辽宁 | 姜宏恩 |
| 广西 | 卢云飞 | 广东 | 郭志伟 |
| 广东 | 谢桂毅 | 云南 | 普颖 |
| 湖北 | 毛晓冬 | 湖南 | 邓东鹰 |

只要填写全部回函表内容，就有机会赢得由蜂星电讯公司提供的行货PS2精美纪念品，望玩家踊跃参与。所有奖品我们均会邮寄给中奖者！

**PS2背包（一名）**
**PS2万花筒（十名）**




## 北美家用机月销售排行榜

| 名次 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 忍者外传 | XBOX | TECMO | ACT | 2004年3月2日 | 362441 总:362441 |
| 2 | 口袋妖怪竞技场 | GC | NINTENDO | ETC | 2004年3月22日 | 342603 总:342603 |
| 3 | MVP棒球2004 | PS2 | EA | SPG | 2004年3月9日 | 316467 总:316467 |
| 4 | 分裂细胞・明日潘多拉 | XBOX | UBISOFT | ACT | 2004年3月23日 | 213310 总:213310 |
| 5 | MVP棒球2004 | XBOX | EA | SPG | 2004年3月9日 | 125106 总:125106 |
| 6 | 007得与失 | PS2 | EA | ACT | 2004年2月17日 | 125042 总:240986 |
| 7 | 合金装备・双蛇 | GC | KONAMI | ACT | 2004年3月9日 | 122435 总:122435 |
| 8 | 最终幻想11硬盘同捆版 | PS2 | SQUARE・ENIX | RPG | 2004年3月23日 | 115343 总:115343 |
| 9 | 生化危机・爆发 | PS2 | CAPCOM | AVG | 2004年4月1日 | 113333 总:113333 |
| 10 | MX Unleashed | PS2 | THQ | ACT | 2004年2月17日 | 113016 总:178699 |

## 日本家用机软件两周销售排行榜

| 名次 | 游戏名称 | 机种 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 德比赛马04 | PS2 | Enterbrain | SLG | 4月22日 | 305973 总:305973 |
| 2 | 星之卡比・镜之迷宫 | GBA | NINTENDO | ACT | 4月15日 | 225814 总:225814 |
| 3 | 勇者斗恶龙5・天空的新娘 | PS2 | SQUARE・ENIX | RPG | 3月25日 | 91395 总:1474088 |
| 4 | 筋肉人世纪 | PS2 | BANDAI | ACT | 4月22日 | 75311 总: 75311 |
| 5 | 口袋妖怪・火红/叶绿 | GBA | NINTENDO | RPG | 1月29日 | 56605 总:1937998 |
| 6 | 洛克人ZERO3 | GBA | CAPCOM | ACT | 4月23日 | 44330 总:44330 |
| 7 | FAMICOM MINI 超级马里奥兄弟 | GBA | NINTENDO | ACT | 2月14日 | 38875 总:443955 |
| 8 | 深红之泪 | PS2 | CAPCOM | ACT | 4月22日 | 32354 总:32354 |
| 9 | 红之海 | PS2 | KOEI | ACT | 4月15日 | 29675 总:29675 |
| 10 | 新天魔界 | PS2 | Idea Factory | S・RPG | 4月22日 | 27011 总:27011 |

## 日本街机游戏最新排行榜

| 名次 | 游戏名称 | （机种、厂商、类型） | 投币率 |
|---|---|---|---|
| 1 | 育成足球2002-2003 | （NAOMI2、SEGA、SLG） | 43190 |
| 2 | 龙之编年史 | （SYSTEM246、NAMCO、SLG） | 16679 |
| 3 | 世嘉网络对战麻将MJ2 | （NAOMI2、SEGA、TAB） | 13538 |
| 4 | 头文字D ARCADE STAGE VER.3 | （NAOMI2、SEGA、RAC） | 12511 |
| 5 | 麻将格斗俱乐部3 | （不明、KONAMI、TAB） | 11192 |
| 6 | 太鼓的达人5 | （SYSTEM246、NAMCO、ACT） | 9316 |
| 7 | 机动战士Z高达・奥古对提坦斯 | （NAOMI、CAPCOM、ACT） | 6520 |
| 8 | VF战士4进化版 | （NAOMI2、SEGA、FTG） | 5818 |
| 9 | RACEON! | （SYSTEM246、NAMCO、RAC） | 5723 |
| 10 | 时间危机3 | （SYSTEM246、NAMCO、ACT） | 5292 |

## 日本家用机新作期待排行榜

| 名次 | 游戏名称 | （机种、厂商、类型、发售日） | 票数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 勇者斗恶龙8・天空海洋大地与被诅咒的公主 | （PS2、SQUARE・ENIX、RPG、未定） | 4924 |
| 2 | 最终幻想12 | （PS2、SQUARE・ENIX、RPG、未定） | 4516 |
| 3 | 生化危机4 | （GC、CAPCOM、AVG、2004年冬） | 2210 |
| 4 | 合金装备索利德3 | （PS2、KONAMI、ACT、2004年） | 2099 |
| 5 | 超级机器人大战MX | （PS2、BANPRESTO、S・RPG、2004年5月27日） | 2046 |
| 6 | 横行霸道・罪恶都市 | （PS、CAPCOM、ACT、2004年5月20日） | 1924 |
| 7 | 王国之心2 | （PS2、SQUARE・ENIX、A・RPG、未定） | 1463 |
| 8 | PIKMIN2 | （GC、NINTENDO、ACT、2004年4月29日） | 1145 |
| 9 | MOTHER3 | （GBA、NINTENDO、RPG、未定） | 1071 |
| 10 | GT赛车4 | （PS2、SCEI、RAC、2004年） | 917 |

◆洛克人Zero3——游戏越变态(指难度)，我越喜欢(王维珂) ◆口袋妖怪——我生命中不可缺少的部分(恶魔・蝴蝶) ◆合金装备2——手动的大片（关小东）

监督·剧本
松野泰己
美术监督
皆叶英夫

角色人设
吉田明彦
背景设计
上国料勇

音乐创作
植松伸夫
崎元仁
LOGO设计
天野喜孝

# 最终幻想XII

## 降临伊万里斯

**美少女珀涅罗轻轻飘舞降临在遥远的世界伊万里斯。透过大胆的超特大的画面折服于她那纯洁无垢的表情下!!**



经由监督松野泰己率领的第4开发事业部之手，《最终幻想》即将的最新作诞生。经过长时间的沉寂，犹抱琵琶的《最终幻想XII》终于在美国E3展之前又放出了最新的消息！那就是另一名登场女主角的资料了，她的名字是珀涅罗，擅长歌舞，同时她也是男主人公瓦恩的女朋友。和天真浪漫的外表截然相反，珀涅罗的性格非常认真，虽然外表故作冷淡但实际上对瓦恩关怀备至，而这种别扭的性格也正是她的魅力所在。本次我们就将围绕这个新角色为大家详细介绍目前已经公布的5位角色！





## 『FFXII』将在美国E3展上脱去神秘的面纱!!

5月11日至14日为期4天的超级电玩展会E3（Electronic Entertainment Expo）将在美国洛杉矶Convention Center举办。《FFXII》亦已决定将参加出展。在会场上，该作将公开许多迄今为止从未透露过的新情报，真是令人期待万分啊。到底《FFXII》将如何出展呢？下面就让我们听听宣传部的冈宫道生是如何说的吧。





## 展现异世界的舞台 探索新事件的奥秘

《最终幻想》系列一直以其超大的人气魅力博得了众多玩家的喜爱。转眼已经十七年了，该系列非但没有显出老迈的颓势，反而吸引了越来越多的人加入到了钟爱《最终幻想》的行列。《最终幻想》的魅力在于它给我们呈现出了一个博大的异世界舞台，在这片充满幻想和未知的世界里，到处都有令我们为之兴奋的事件，不断探索的乐趣使得我们对新作充满了期待！

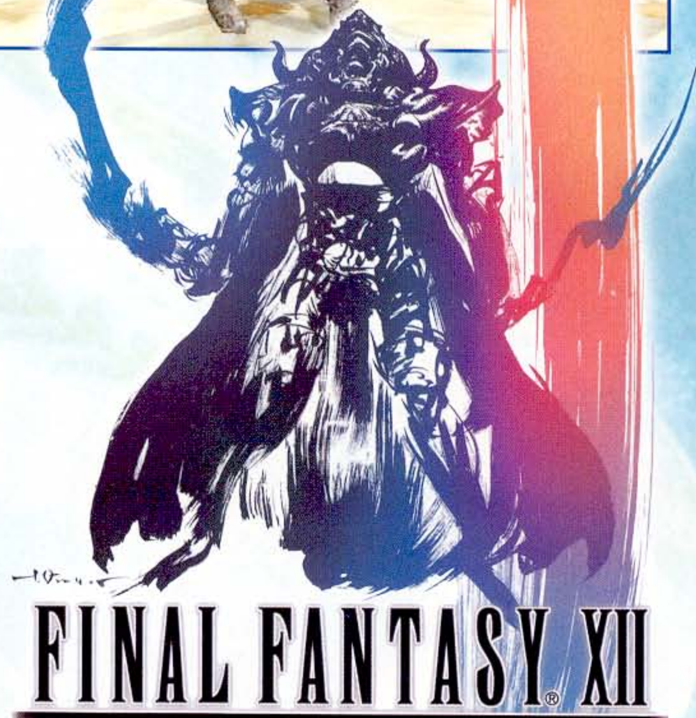
# 幻想XII

## 的美丽女主角珀涅罗

### 配合E3展的特大情报目前正在准备中！

**SQUARE ENIX宣传部业务经理 冈宫道生**

各位对《最终幻想XII》抱以厚望的玩家，在E3展上我们将带来大量令各位惊奇的要素。特别是以前尚未公开的战斗和角色间的关系等等，说不定都将一举明朗化哦。当然，可能也有很多人无法亲赴会场，不过各位也不必担心！为了配合E3展推出的特大情报，目前也正在顺利准备中。敬请期待！




| PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2004夏预定 |
| --- | --- | --- |
| | 类型：RPG | 价格：未定 | 其他：—— |



# Character 角色

## 第5位主要角色登场！真正的女主角是她吗!?

继瓦恩、阿西亚、巴尔弗莱亚以及芙兰之后，第5位游戏角色也终于浮出水面。出人意料的是，这位新角色不仅是个年轻的女性，同时也是主人公瓦恩的女友，她似乎将从故事一开始就加入冒险的旅程。这里，我们就从剧情和战斗方面探索一下她在游戏中所担负的任务。

## NEW 珀涅罗 PENELO

### 坚强勇往直前的生存

### 瓦恩的女朋友

能歌善舞的16岁少女珀涅罗是居住在达尔马斯卡王国的瓦恩的女朋友。对于经常不顾后果做些危险举动的瓦恩，珀涅罗总是凭借母性的本能从旁照顾监督着他。虽然珀涅罗由于帝国军的侵略失去了双亲，现在一边在市场上帮忙一边生活，但对隶属骑士团的哥哥所传授的武艺还是颇有自信的。她一直坚信只要决不放弃就一定能够突破任何难关，每天都以开朗勇敢的态度积极向上的生活着。






### 性格开朗能歌善舞的少女

↑→珀涅罗最擅长的就是歌舞。由此说来职业系统中会出现舞娘这个职业吗！？如果战斗中能够反映出她的歌舞就好了，那样的话她的攻击一定会十分的华丽。

## CLOSE UP!! 第2个女主角!?探索珀涅罗在故事中所占的地位!!

一开始就以主人公女朋友的身份登场的女主角，在FF系列实属罕见。因为她和以前公开的阿西亚属于不同的类型，所以相信也会很有人气。和以开始原本与瓦恩素不相识的阿西亚不同，珀涅罗打从最初就认识瓦恩，从序盘开始就与剧情密不可分。关于阿西亚和瓦恩之间的关系虽然一直是大家议论的焦点，但从公开的事件画面上看，珀涅罗和瓦恩的关系却意外的冷淡。在纷飞的战火中，这2个人之间将会如何发展呢？会不会是传统的恋爱结局呢？

### 和瓦恩的关系？




←珀涅罗以激烈的口吻与瓦恩发生了争吵，感觉似乎是珀涅罗占据了主导权。

↓这2个人看起来不像是恋人，反倒很冷淡！？






### 积极乐观的珀涅罗

何してんだよ！
それはオレのもん

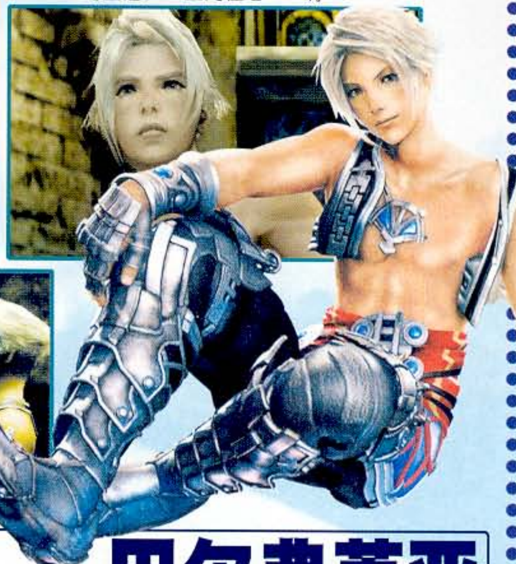
### 彻底探索① 在战斗中发挥学到的武艺!?

作为主要角色之一的珀涅罗参加战斗的可能性相当高。这样说来，也许她将利用从哥哥那里学到的武艺来战斗吧。但既然是从骑士团学得的武艺，难道说她要用剑吗！？另外她擅长的歌舞能派上用场吗！？



# 瓦恩
VAAN
## 和人们的邂逅 改变了少年的命运

渴望自由，梦想着飞向天空的少年。现在生活在被帝国军占领的旧达尔马斯卡王国。性格开朗，一直希望自己成为空贼，在天空中自由自在地飞翔。他厌倦了平凡的生活，一直向往着冒险。虽然瓦恩只是那种在哪里都可以见到的普通少年，但随着和形形色色的人相遇，他却踏上了一段不平凡的冒险之旅。这些邂逅同时也对他的命运产生了很大的影响……



←虽然自己的梦想距离现实很遥远，但他却拥有实现梦想的实力和行动力。不过外表上还是留有一丝孩子气。

↓以和阿西亚的相遇为契机，被卷入了能够左右国家命运的洪流中。随着和各种各样的人相遇，一步步在冒险中逐渐成长。



# 阿西亚
ASHE
## 沦落为 反抗者的原公主

达尔马斯卡王国的原王位继承人。由于受到阿尔盖蒂亚帝国的突然侵略，在激烈的战斗中失去了一切。从战火中逃出来的她，发誓要重新夺回祖国，并投身到了与帝国军的战斗中。在反抗帝国军的战斗中遇到了憧憬自由的少年瓦恩。由此，她的感情受到立场和思考方式截然不同的瓦恩的影响，于是自己也慢慢发生了改变。是否她也会像瓦恩一样变得崇尚自由，而不会再关心自己的地位?





# 巴尔弗莱亚
BALFLEAR
## 自由地在天空中驰骋的空贼

巴尔弗莱亚是一个不愿意被任何人束缚，自由地在天空中驰骋的空贼。虽然空贼是以袭击商船为生的“空中海盗”，但他却只对恶人下手，所以在庶民当中被当成义贼威望极高。巴尔弗莱亚喜欢喝酒、对女性搭讪，不过武功高超，飞空艇的整备技术也是一流的。





### 年轻的天空义贼!

←巴尔弗莱亚的态度、表情和语气都显示出他是一个熟练的冒险者，然而令人意外的是他却年仅23岁。他和芙兰彼此非常信任，是一对默契的搭档。

# 芙兰
FRAN
## 巴尔弗莱亚最可靠的美丽搭档

精通数种武器的维埃拉族女战士。作为巴尔弗莱亚的得力搭档，和他一起在天空中翱翔。除了武器以外也很擅长格斗术和剑术，同时对机器也很熟悉，在飞空艇里负责维修养护等工作。她的出生地和年龄等均是个谜，而且本人对这些事也是闭口不谈。







↑芙兰和巴尔弗莱亚建立起了超越种族的信赖关系，两人总是一起行动。但是关于这两人的经历则完全不明。

### 美丽的猎手

←维埃拉族最大的特征就是像兔子一样的耳朵。他们比人类寿命长，而且没有男性。

## 彻底探索② 被神秘所包围的角色“审判者”的真实身份?

除了主要角色的5个人以外，从目前已经公开的情报中我们还可以看到一名格外引人注意的角色。这个被神秘所笼罩的角色就是标题LOGO中的帝国骑士的审判者。光是从他在LOGO中露面来看，相信一定是个对故事情节至关重要的角色，不过其真实身份到底是什么呢……!?

### ●和『FFT-A』中的审判者的关系?

在同样以伊万里斯为舞台的GBA游戏《FFT-A》中，审判者负责管理、审判世界的战斗。而在《XII》中的审判者，她、他们则是法律和秩序的骑士。那么这究竟会是一个怎样的角色呢?

### 审判者



→在《XII》的标题LOGO中隆重登场的审判者。说起该系列的标题LOGO，绘制的内容通常都是该作的象征。那么这次的人物也是一个非常重要的角色啦!?目前，除了知道他是帝国的骑士团长以外，其他一概不明。



## 整体充满"日本画"风格的游戏画面




大神

| PS2 | 厂商：CAPCOM | 发售日：未定 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：和风·AVG | 价格：未定 | 其他：—— |

# 人类和动物沟通的乐趣融入大自然的冒险

人们相信这个世界上有神存在的时代……这就是动作游戏《大神》即将登场的游戏舞台。本作最引人注目的要素无疑就是以日本水墨画方式绘制的游戏画面，这在以往的游戏中是绝无仅有的，在这样一个充满了复古情调的世界里也许会增加游戏旨在渲染的神奇色彩。至于游戏的目的，就是要让这个独特的世界重现往日的生机和活力。为此，玩家必须消灭将世界变成死亡大地的妖怪。只要夺回世界的生气收集人们的信仰，主人公太阳神"天照"的力量就会逐渐增强！最终找回原本属于自己的神力，并以此挽救失去生机的世界！



### 按键表示

对应手柄按键的图标？冲撞、对话、调查、跳跃这些行动似乎按照图示都可以很轻易地做出来。

## 故事

这款游戏的舞台是一片由于被怪物吸收生命力而丧失了"色彩"的荒凉大地。这世界上原有的色彩就是生命的象征。太阳神天照一边消灭夺走色彩的怪物，一边重新找回世界的生命力。虽然天照在人类的眼中只是一只狼而已，但他却发挥着不为人知的神力，创造了生命力四溢的多彩世界……

## 大神 (ŌKAMI)

CAPCOM旗下的Clover Studio目前正在制作的三款新作之一，日式水墨画的风格独特美丽绝伦！

## 玩家将扮演太阳神 天照




外表看似狼一样的太阳神。背上背有铜镜·八咫镜。天照将使用超越人类想象的神奇力量，再度让世界重新充满生机和活力。



↑一浑身洋溢着不同于一般狼的特殊气质，跳跃也十分有力。



## 超越自然的力量



# 打倒将世界变为一片沉寂大地的怪物

## 天邪鬼




等级比较高的一种鬼，拥有强大的灵力和智慧，可以使用读心术窥探人类的思想，并以此给人类制造麻烦。它是一个十分难缠的家伙，对付它可要小心啊！





↑→虽然天邪鬼的种类多种多样，但每种都可以使用日式乐器放出强大的妖力。

## 死亡的狂想曲

天照需要面对的敌人是无数的怪物。只要打倒了这些怪物，世界就会慢慢恢复生命力。即是说打倒怪物就是让世界再生的第一步。这里就为大家介绍一下本作代表性的2只怪物！



↑↓酒喝得越多就会变得越巨大的凶暴妖怪。

## 越喝酒越强大的凶暴妖怪

### 鵺

猴子的脑袋，老虎的四肢，身体是狸猫，后面长着蛇尾巴的妖怪，身上还背着酒壶。从钢铁茶锅中可以吐出沸腾的毒液袭击人类。而且越喝酒妖力就会越强。

# 让颜色重新回到死亡的大地

由于被怪物们吸收尽了所有的生命力，世界变成了死亡的大地。本作利用颜色来表现世界的生命力。只要打倒一定的怪物，最初那一望无际的荒凉大地就会重新变回生意盎然的美丽世界，同时在该区域人类也会重新出现在大地上。作为太阳神的化身，拯救世界是天照不可推卸的责任。





↑一犹如水墨画一般的死亡大地。只要重新夺回生命力，就可以一口气改变世界！！

## 洋溢着生命力的美丽大地！

# 人类、动物、植物开始繁衍

当大地上开始有人类生活以后，就可以和他们互相说话了。只要暗中实现他们的愿望，解决他们的烦恼，就可以提高人们对神明的信仰。太阳神也就是天照力量的来源，同时也会和人类对他的信仰强度成正比逐渐增强或减弱！

## 和人类接触



←↑和人类多多交流。天照可以看到人类内心的思想。

## 通常的人类只能看到一只普通的狼

右图片就是从人类眼中看到的天照的样子。也就是说，人类只能看到一只狼而已。你是否能够做到既不使人产生怀疑，并且能够成功地解决人类的烦恼呢？





↑←人类中似乎也有一些第六感比较强的人！

无双报道

# はやりがみ 流行り神

## 警視庁怪異事件ファイル




**以《玛尔王国》系列和《灵武战记》等众多拥有可爱角色登场的游戏，而为人熟知的SOFTWARE又开拓出了新的境地。这次的主题就是“都市传说”！！**

| PS2 | 厂商：日本SOFTWARE | 发售日：2004年夏预定 |
|---|---|---|
| | 类型：恐怖AVG 价格：未定 | 其他：—— |

# 日本SOFTWARE的第一款正统恐怖冒险游戏!!

即使是在媒体发达的现代社会，仿佛真有其事般的各种谣传仍然不胜枚举。《流行之神》就是这样一款以“都市传说”为题材的恐怖冒险游戏。玩家将扮演一名刑警，去解开发生在身边的种种离奇的事件。并根据“科学的”或者“超自然的”的方法处理这些问题，方法不同的话故事情节也会发生相应的变化。

### 都市传说的定义（美国都市传说研究的第一布鲁潘）

- 人与人之间口耳相传或利用网络手段进行散播的谣传
- 拥有奇怪的说服力，使人无从确认真伪的谣传
- 也许只有一半是真的，作为真实的生活经历来传播的谣言

「え?」
突然、足下から聞こえてきた音に、私は思わず声をあげてしまった。
排水溝が詰まったのかしら……

やっと会えたわね

←游戏运用了各种手法渲染恐怖色彩在不知不觉间紧紧抓住了玩家的心。

## 令人不寒而栗的恐怖演出！




↑剧情中随时插入了大量特写画面，再配以逼真的音效，充分刺激玩家的想象力，恐怖度倍增！！

## 象征现代日本的奇妙事件频频发生




ガシマレイコ……!!?

↑模仿都市传说的奇妙事件频繁发生，这究竟是都市传说还是事实呢?

←不论是谁，可能都听过一两则都市传说吧。你是否也曾因为这些而产生过恐慌呢?



**风见纯也** Junya Kazami

故事的主人公。警视厅搜查一课的新任刑警，级别是刑部补。在初次负责的事件中接触到日常的黑暗面后也遇到了诡异的事件。随后调到了警察史编案室。



**小暮宗一郎** Souichirou Kogure

风见首次负责的事件中的搭档。外表虽然看似老成，但其实还是一个27岁的独身男人。最害怕血腥和各种怪谈。之后和风见一起调到了警察史编案室。



**犬童茧子** Ranko Indou

说话大阪腔的警察史编案室负责人。级别为警部。虽然是风见的上司，但每天不是看电视就是赌马，从早到晚都吊儿郎当的。然而她实际上却非常博学多才，是个充满神秘的人物。



**雾崎水明** Suimei Kirisaki

在东京都三流大学担任讲师的民俗学者。中学时双亲由于事故过世，被风见的父亲领养回家。虽然是个喜欢玄妙事物的怪人，可一旦遇上诡异的事件，他的知识还是非常值得依赖的。



**式部人见** Hitomi Skikibu

大学助教授同时也是法医学的专家。和雾崎从大学时代起就是朋友，但和他正好相反是一个否定神秘事物的现实派。但过去似乎曾被卷到过某个超自然事件中……？

# 游戏将会搭载全新的剧情系统!!

《流行之神》虽然是一款以基本的指令选择来进行游戏的正统冒险游戏，但是游戏中也搭载了以前同类游戏从未使用过的新增系统。接下来，我们就为玩家们介绍一下这4个新增的游戏系统。

## courage点数系统

在决定分支选项的时候，有时候需要消费一种叫做“courage”的点数，而且还会遇上点数不足的就无法选择的选项。



→courage就是勇气。遇到需要勇气和胆量的选项，就必须要有足够的点数才行。

## DataBase

游戏中出现的词汇将被记录在“FOAF档案”上，玩家可以随时阅览。而且还有某些剧情会根据单词收集率而展开。



→除了都市传说、怪谈以外，还可以看到大量关于心理学、民俗学、法律学的词汇。

## 复杂推理逻辑

随着情节的发展，会出现颜色不同的“关键词”。只要发现并收集这些，就可以利用“推理逻辑”模式成功解开谜题。





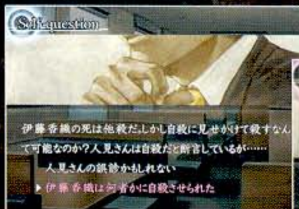
↑推理逻辑是一种让玩家享受解谜乐趣的系统。像猜谜一样解开事件的真相吧。

**解开隐藏的谜!!**

←进入推理逻辑之前，玩家要重新整理一下以前发生的事件和线索。

## Self · Questions系统

Self · Questions是在故事中插入的自问自答模式。在这里，玩家要再次整理逐渐复杂化的事件，理清自己的思绪，决定今后的行动。而且，这也是评价玩家状态的重要场面。



**如果左上方的导航仪改变颜色的话……?**



↑→导航仪如果是蓝色的话就表示思考顺利，红色就是遇到麻烦了。

# 部分序盘情节介绍

本作游戏的剧情将向着科学的见地或者超自然的见地两个方向发展。根据玩家选择的进行方式的不同，故事的情节也将分成不同的分支，最终演化出各种各样的结局。这次，我们就介绍一下故事序盘第零话和第一话开头部分的精彩剧情。

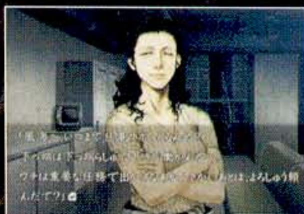
## 第零话《ChainMail》连锁

警视厅地下的某个房间。风见、犬童和小暮正在享受悠闲时光，风见的手机突然接到一个“我看到了连续杀人犯”的怪邮件，风见及时给与了回复。犬童等人为这件事而感到震惊，但不久他们也接到了电话。于是，恐怖的事件开始了……

**川原美雪登场!!**



↑风见等人在废墟中目睹了恐怖的一幕。这个女人就是连续杀人犯!？



↑犬童警部指的“重要任务”究竟是什么呢？难道又要去偷懒吗……

## 第一话请仙

某私立高中连续发生自杀事件。短短数日间，就有几个学生接连死亡。解决事件的风见等人却发现这个事件的背后似乎和“请仙”有关。是自我暗示还是如传说般被附身，究竟造成学生们连续死亡的原因是什么呢？风见一行人又能否平安无事的解决这个事件呢？



←你想用科学还是用超自然来解释这件事呢！？



学生们真的请来神仙了吗！？



# 第零话至第一话中的登场主要角色



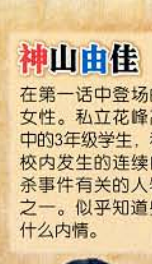
**川原美雪**

在本作第零话中登场的女性。受到大众欢迎的超人气女歌手，连续杀人事件的目击者，同时还是小暮暗恋的人。



**神山由佳**

在第一话中登场的女性。私立花峰高中的3年级学生，和校内发生的连续自杀事件有关的人物之一。似乎知道些什么内情。



**崛川麻里**

和由佳同为私立花峰高中的3年级学生，不过是春天才转过来的转校生。面对同学的死非常冷静，给人以冷酷的感觉。



**长峰新太郎**

私立花峰高中的校长。深为校内发生的连续自杀事件而苦恼，但对学生“请仙”一事似乎有什么内部线索。



**佐作木规行**

搜查一课的课长，级别是警视正。经验丰富，从无数的作案现场分析中锻炼出来的老手，身上充满了刑警的气质。



**道明寺明彦**

搜查一课的刑警。协助风见等人办案，以柔软的态度来面对诡异事件。虽然外表看起来很轻浮，但为了解决事件可以不辞辛劳。



# 剑豪3

-KENGO3-

| PS2 | 厂商：元气 | 发售日：2004年夏预定 |
|---|---|---|
| | 类型：剑术ACT | 价格：7140日元 | 其他：—— |

**“风云新撰组”的热潮还没有过去，元气又给大家带来了一款日本剑术动作游戏，而且是历史上各大剑豪同场竞技的《剑豪》！**

## 宫本武藏

号称是日本历史上最强的剑豪之一，据说是二刀流的创始者。一生60多场比武未有败绩，同时也是兵法「五轮书」的著者。

## 佐佐木小次郎

武藏永远的竞争者，日本为数不多的天才剑士。和武藏在严流岛的对决是日本家喻户晓的经典之战。独创的必杀技「燕返」威力非常之大。

## 剑豪苦练剑术的目标就是成为最强者！

本作是描写一个无名武士，通过自身不懈的努力终于成长为一代剑豪的曲折故事，这部作品也是这个动作游戏的系列第3作，而且游戏的舞台也变为了整个日本！玩家要操纵角色在全国各地一边流浪一边和当地的剑术强人们切磋武艺，通过学习各种剑术技能把自己磨练成为一代剑豪。游戏中作为竞争者出现的角色包括宫本武藏和佐佐木小次郎等30余人，都是历史上有名的剑豪。打倒他们成为最强者吧！



←↓和家喻户晓的著名剑术家们一决高下！



### 武者修行地图

从北边的会津到南部的萨摩，玩家可以访问的场所共计有二个，与各地的剑术强者们过招吧！

↓历史性大决斗的地点，严流岛。根据游戏的发展，玩家还可以代替宫本武藏与佐佐木小次郎在这里对决！努力磨练自己，成为比武藏还强的剑士吧！










↑由藩主举办的剑术大会，会有从全国各地幕名而来的剑士参加比试。如果在比赛中能够夺得冠军的话，自己的名气一定会得到很大的提高。




←武者修行也是很危险的，比如有时还要在这样险要的地形里作战。





## 宍户梅轩

用锁镰攻击敌人的锁镰达人，他在伊贺之战中败给了宫本武藏，据说宫本武藏也是在这一战里才悟出了自己的独门绝技二刀流。

## 游戏可以改变历史

在本作中，玩家并不是永远地单独行动，而是会与全国各地的剑豪建立起各种关系，当然，在这同时也可以改变某些历史情节。比如如果在宫本武藏前面打倒宍户梅轩，游戏情节则会发展得和历史完全不一样。



Scoop!!

### 那个有名的"人斩"也会参战!!

以日本京都为舞台，背负着"天诛"之名，不停地斩杀着浪士们的那个土佐出身的男人也会登场，他会不会袭击你呢?

# 在日本各地激起战事杀戮!!

## 昼·夜·间不同的街道

《剑豪3》中导入了时间概念，分为朝、昼、夕、夜四种。不同的时间景物会发生变化，而玩家也要在不同的时间段里选择不同的行动。



京都街道

←当然也会在京都的街市中与敌人交战，可不可以在身后的商店里买点东西呢?



山间

←竞争者剑豪中也会有在全国流浪的人，如果和这种人狭路相逢的话也只好在山濑之间交手了。



江户街道

←将军所在的江户町，这是一个类似于小型剧场的地方。不过游戏中在这里会发生什么情节呢?



←清晨的阳光从东边照耀着大门，啊，新的一天就从此开始了。



→白天，社会活动会比较多，估计这也是和其他剑士碰面的好机会。



←漆黑一片的夜，月黑风高，也许会有盗贼和暗杀者出现呢!

## 这就是『剑豪3』的战斗场景!!

以日本各地为舞台，战斗场所有道场、河边、神社和建筑物内等很多很有特色的场所。而且游戏中不仅有一对一的单挑，还有要面对大群敌人集体攻击的时候，看来战斗的规模也会变得很大了！游戏难度应该也会相应地提高。

### 各种各样的场所都是战场



←游戏的场景十分丰富，当然像草原这种很适合决斗的场所会有很多。

→被大火包围的建筑物，这里是最终死斗的场所吗?(本能寺?)

### 不管建筑物里面还是外面都是战场!



### 也要以一敌多!

←也有遭敌人袭击被包围，同时还要把守天守阁的战斗。



→被四个敌人围住的剑客，难道除了战斗之外他们没有别的选择吗?



→如果在野外露营的话，有时会被盗贼袭击，提高警惕，把他们全打倒吧!



↑在监狱里被发现的话会招致被很多人围攻，牢房里关押着的又是谁呢?

# UMOooo

所有网站　图像　网上论坛　网页目录

帮闲派 漫画

搜　索　手气不错

⊙ 搜索所有网站 ⊙ 搜索所有中文网页 ⊙ 搜索简体中文网页

显示所有结果……

……坚持快乐、幽默、调侃的生活态度与处世方式……

……以色彩明快、线条流畅、活力十足的漫画表达……

「UMO」属于e时代的帮闲派漫画杂志

# 再掀狂笑龙卷风







每月1日出版　大16国际开本　32P彩页　零售价7.80元　读者热线：010-64923410　（封面以正式出版物为准）

# 电子游戏软件 编辑点评

4月26日——5月12日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：


PERFECT


风林


彩火


雪人

## SILVER 2004年4月16日 蜡笔小新 电影王国大冒险



机种：GBA
厂商：Banpresto
类型：ACT
媒体：卡带

家喻户晓的史上最强幼稚园儿童小新登陆GBA。本作可以说是恶搞无极限，动作、音效以及关卡设计等都令人为之捧腹，完全再现了原作的风格。

**PERFECT：** 在卡通界大红大紫的小新终于走进了GBA的世界，虽然是游戏，但剧情和动作设计还是依然忠实搞笑风格。画面色彩也非常鲜艳，给人轻松自如的感觉很强烈。本作在战斗中强调了家庭团结的力量，角色的特点也很突出。最令fans着迷的应属游戏中的电影精选片断，可以重温往日的快乐。另外还有多种服装可更换。

**风林：** 召唤爸爸当跳台、召唤妈妈砸木箱、召唤小白挖宝物……小新不愧是小新，连特技都这么恶搞。另外，玩家还可以通过换衣服（动感超人、猴子、青蛙等，天啊！）来学得新的技巧。本作不仅再现了一些经典场面，而且时不时插入的语音更为游戏增加了一丝亲切幽默。动作丰富可爱、操作简单上手，想轻松一下就来玩玩这个吧。

**彩火：** 可以说是史上最强的幼儿园小朋友吧。做成游戏都是那么的另类，形式是很普通的动作过关。里边的大部分因素都是取自动画的内容，让人看了特别的亲切，小新的爸爸、妈妈、妹妹、还有小白都会悉数登场。这些都是可以召唤来给小新帮忙的，而且起到了不可或缺的作用，看来不光是小新一个人的冒险，他们一家人都是冒险的主角。喜欢小新的朋友们都来试一试，说不定会有新的发现呢。

**雪人：** 小新大人终于驾临GBA了！实在是太棒了！游戏以小新的各个剧场版电影为主题，原作中的人物都有登场，且有符合各自性格的台词，电影中的一些经典场景也完全再现！游戏手感相当好，虽说动作简单，但小新可以变身为很多特殊能力各异的形象，还可以叫来原作中的角色帮忙进行游戏，加上可以收集的卡片等，游戏内容显得很丰富。小新的动作丰富且可爱，尤其是换衣服时和PP外星人，真让人忍俊不禁。强烈推荐给所有小新饭斯和所有GBA玩家！

## SILVER 2004年04月15日 光明力量 暗黑龙的复活




机种：GBA
厂商：SEGA
类型：S·RPG
媒体：卡带

世嘉MD主机上最受欢迎的《光明力量》的复刻加强版。本作在原作的基础之上，对人物、系统和战斗等进行了改进。推荐所有《光明力量》的Fans入手。

**PERFECT：** 即使是复刻版也是这样令人心动，再次走进这个游戏，往日的回忆历历在目，毕竟真正经典之作的魅力是不会随着时间而消退的。本作仍然以1992年的MD版为基础，既保持了原有的风格又在战斗、系统等各方面实现了大幅度的进化，同时还增加了三名新角色。不管你是该系列的老FANS还是首次接触的新玩家，相信都不会令你失望。

**风林：** 怀念啊！实在没想到10年后还可以见到这个系列的出现，就在打MD的此系列，没想到今日又重逢了，虽然已是GBA平台，虽然昔日的SEGA王朝也已不在……游戏的品质仍是一如既往的高，并保持了光明系列在2D时代一贯的特色。老玩家玩起来不仅容易上手，更会让人怀念。本作惟一的遗憾就是游戏完成度虽然很高，但玩起来人不自觉地就会陷入对往昔的怀念之中，感觉对此作有些不敬……强烈推荐！

**彩火：** 作为当年MD上最为经典的战略SLG大作，“光明力量”曾经是国内掀起游戏波澜的重要作品之一，GBA复刻版很好地修复了原作一些简陋的场景，使其完美无缺地重新展现在我们面前。整个故事流程没有太大变化，但增加了一些突发事件。另外，重新描绘的角色形象，重新加工后的敌人外观，都给人新的感觉。作为怀旧和补习，其都是值得一玩的。

**雪人：** 最近似乎比较流行复刻风，这不，本作就是一个很好的例子。作为一款当年有着不俗销量的经典作品，本作被复刻到GBA上后基本上完全保留了原作的神髓，游戏的画面和音乐还是那样的熟悉，让人涌起一股怀旧感，那些没有机会体会当年佳作风采的玩家们现在终于可以好好补一课了。如果你还没有领略过昔日大作风采，那就赶快行动起来吧！

## 2004年5月5日 凡·海尔星



机种：XBOX
厂商：VU Games
类型：ACT
媒体：DVD

随着热门电影《凡·海尔星》的首映，游戏也同时在各个平台上登场，并囊括了动作、冒险、奇幻和恐怖的元素。玩家可以亲身过把魔物猎人的瘾！

**PERFECT：** XB上比较多的就是动作游戏，更多的就是电影改编而来的游戏，本作这两样全占了，难免让人怀疑是应景之作。游戏的主题是除魔猎人与魔物的对抗，游戏中的敌方角色也多是吸血鬼一类的魔物。游戏的手感还算是不错，打起来很有感觉，但画面尤其是过场CG的水平就显得有点粗糙了，角色的刻画也不是很到位。但如果对欧美ACT不反感的玩家，绝对是值得玩的游戏，分低只是对它的原创性不满而已。

**风林：** 同名电影改编来的游戏，片头给人的感觉是莫名奇妙，但还是可以让人感到应该是与灵异有关的内容。进入游戏后会有系统提示，而且十分明确，操作的手感也是相当的舒服，美版游戏一贯的好作风。射击起来十分的爽快，而且很吸引人能继续玩下去，不会让人感到腻烦。惟一的小缺点就是画面表现稍显不足，但无伤大雅。本来就是评测一下，但是没想到一直吸引我玩通了关，真是欲罢不能。强烈推荐拥有XB的玩家一起进入凡·海尔星的恐怖世界！

**彩火：** 捕魔猎人凡·海尔星与电影同步亮相。游戏非常强调动作的爽快感，主角有非常多的武器以供选择：从中远距离射击的枪类到近距离格斗用的刀械多得让你眼花缭乱。通过耗费法力就可以让普通攻击的威力大幅提升！登场的敌人各具特色，要消灭它们并不容易，画面稍显粗糙，而且双方的角色设定总感觉有那么一点点别扭。

**雪人：** 该作是由同名电影改编而成的，电影我没有看过，游戏的感觉也没给我留下太深的印象。单纯追求华丽的效果使得玩多了这种游戏的人会产生麻木的感觉！不太流畅的手感以及略显粗糙的画面让人觉得这款游戏制作的有些仓促，总之这种近乎千篇一律的过关游戏如果不增加一些创意，恐怕将会很难取得成功。

## SILVER 2004年4月28日 恶魔猎人2




机种：PS2
代理：晶合
类型：ACT
媒体：DVD×2

《恶魔猎人》的全中文汉化行货版，售价168元包括露西亚篇和但第篇。对于有行货主机的玩家而言，实在是不可错过的佳作之一。

**PERFECT：** 大陆PS2的软件攻势越来越上轨道了，在三国无双之后，汉化版的恶魔猎人2也隆重推出。或许是为了保持对白语音的原汁原味，游戏只汉化字幕，不过玩家已经可以借此清晰地了解故事的来龙去脉。美中不足的是汉字字体的选择不够理想，如果电视屏幕较小的话，看起来也许会有一点障碍。话题大作的简体中文版，玩家没理由不去支持。

**风林：** 以168元换取DVD二枚组，这是本作宣布发售时让风某先联想到的。本作的素质在以前的杂志中我们已经说过多次，虽然不及一代，但仍旧保持了较高的游戏性，作为一款三维动作游戏，值得推荐给广大拥有行货主机的PS2玩家。这款游戏也是目前行货游戏中，最应优先考虑的作品。

**彩火：** 虽说早已推出了两代产品，但是这次带来却是真正的中文版本，菜单和对话都已经是中文了，有人说为什么配音为什么不是中文的呢？我倒是觉得还是原汁原味的英语听起来跟游戏更加配合。游戏的操纵感依然那么让人舒适。其实有很多玩家已经领略过这款游戏了。但是作为行货主机的最新大作，是任何一个拥有者的第一选择（至少我会买啦）。卖点就是中文！其它的都跟日文版的恶魔猎人2一样，但是已经足够了，不是吗？

**雪人：** 一年前名作的完全复制纯汉化版，虽说在日本本作的口碑不是太好……素质是和PS2版一模一样，并没有什么原创的要素，这恐怕也是受市场环境制约吧，期待有朝一日中国的TVGAME市场会像日本那样规范。汉化的水平没的说，很专业，虽然有些比较复杂的古诗句稍显生涩，但也瑕不掩瑜，着实是款汉化水平很高的作品。尤其是仅168RMB就可买到双张DVD，游戏品质又是如此的好，实在没什么可犹豫的。支持正版，支持行货，我们今后的游戏世界会有更多快乐。

SILVER

# 电子游戏软件 编辑点评

GAME SOFTWARE

NEW GAME CROSS REVIEW

4月26日—5月12日 2004

发售日 / 游戏 / 评论 / 评论人

## 杀手 契约

2004年4月20日



机种：PS2
厂商：Eidos
类型：ACT
媒体：DVD

Eidos旗下的著名老牌系列的第三作。游戏同时在PS2和XBOX两大平台上推出，玩家仍将扮演Agent 47，使用更多的动作和武器展开潜入暗杀。

**雪人**：当"光头叔叔"再次举起手中的枪，天知道会发生什么！游戏的画面制作得比较细致，人物动作和武器也变得更加丰富。游戏的难度可谓不低，玩家要依靠各种不同的方式和武器来完成游戏，能否顺利通关就要看玩家自己的反应和智慧了。由于游戏本身有一定的难度，因此，个人认为本作适合有一定基础的动作玩家！

**彩火**：作为曾经一度轰动欧美的经典作品，本作继承了系列一贯优秀的游戏品质，以及一些依旧明显的不足。视点依旧不能自动回位的设定，这使得战斗稍微激烈一些，便容易令初学者失去方向判定，这必然会令大多数国内电视游戏玩家对其望而却步。不过，换装系统、厚重剧情、火爆战斗、精致画面，可都是本作诱惑你的主要利器啊。

**北斗**：以描述刺客黑暗生活为主的HITMAN系列最新作品。游戏整体感觉非常阴暗，充满了暴力与血腥，同时涉及到了众多的社会阴暗面。由于主角是一名躲藏在黑暗中的影子杀手，这就注定了游戏的战斗方式是以"潜入"为主，自不量力想与敌人进行光明正大的战斗的话绝对是死路一条！虽然游戏本身的杰出性是毋需置疑的，然而考虑到游戏会对人产生的不良影响等方面，北斗只能给其7分了。

**小沛**：又一款令我头痛的游戏。并不是说它不好，而是血腥加暴力不说还老得偷偷摸摸地进行游戏，一旦和与游戏进程不相关的人发生正面冲突，那么一般都不会有好下场！游戏的整体水平还不错，就是主题有些阴暗。喜欢《天诛》这类游戏的朋友可能会喜欢这款游戏，但是决不推荐给本来已经心情压抑的人。

## 德比赛马04

2004年4月22日



机种：PS2
厂商：ENTERBRAIN
类型：SLG
媒体：DVD

《德比赛马》系列的最新作。玩家可以亲身体验到养育赛马、参加比赛的乐趣。游戏中加入大量最新骑手、种牡马、赛马等最新资料，画面也大有改善。

**雪人**：赛马，在国外是一项很受欢迎的运动，因此本作的产生也就是顺理成章的了。本作在日本的知名度较高，此前各作的销量也非常不错。游戏的系统和内容等都是多年积累形成的，玩家可以在游戏中培养属于自己的优秀赛马，并依靠它们来夺得大赛的奖杯。不过，由于我国的国情所致，本作在国内恐怕很难取得什么好成绩。

**彩火**：不高的分数并非否认本作的水平，作为当年在主星上销量最大、热衷度最高的作品之一，该系列一直是日本赛马类模拟游戏中的佼佼者。虽然版权几度易手，但详尽的马种数据、丰富的游戏要素这些令初学者看上去就晕头转向的优势却一直保持了下来。但对于从不牵涉赌马业的中国玩家，这里庞大的数据和成堆的日文，肯定会将你从精神上击垮的。

**北斗**：应该是出于其赛马事业的兴旺吧，"德比"系列在日本一直是相当的受欢迎。游戏中玩家是一个小小的马场经营者，为了培育出世界上最好的赛马而不断努力！要想"作出"一匹好马的关键就在于血统的选择与搭配，精心的训练以及对马无微不至的"爱"。看到自己竭尽心血培养出的爱马驰骋于跑道之上，在其率先冲过终点的那一刻成就感绝对是不言而喻的。

**小沛**：赛马是一种赌博，但是《德比赛马》系列之所以一直受到欢迎，就是因为它看待赛马的角度不一样。这款游戏的目的就是培养出血统优良体格健壮的好马。在游戏中，作为一个马场经营者，需要照顾到的方面非常广泛，从挑选种马到培育训练，在该游戏中你能够充分体验到经营的艰辛同时也会享受成功的欢乐。

## 火影忍者 最强忍者大集结2

2004年4月29日



机种：GBA
厂商：TOMY
类型：ACT
媒体：卡带

操纵人气动画《火影忍者》中的角色们，使用各种忍术奥义打倒敌人的横版过关游戏。操作简单，难度偏低。可以两人协力或者4人同时对战。

**雪人**：在国内有着不俗人气的优秀动画再一次被推上游戏平台。游戏的画面和音效都还算可以，人物的动作比较丰富，操作感也还马马虎虎。只是在人物出招后会有一段硬直时间，由于无法调整方向，所以极容易被扁，这让人很难适应。不过，这是不会影响该系列FANS的购买欲的！相信凭借着在动漫方面所积累的人气将会使本作取得不错的成绩。

**彩火**：火影忍者作为当今最知名的动漫作品，在GBA上也是遍地开花，本作以纯ACT形式登场，力图用动作游戏的精髓展现忍者们的身手不凡。可惜单调的背景画面令游戏感人度大打折扣，而人物出拳硬直难以及时反应玩家操作意图，也是一个败笔，惟一值得欣慰的是游戏难度控制还算得当，对于普通玩家，通关流程并无太大困难。

**北斗**：改编自同名高人气忍者漫画的游戏，游戏中可以在漩涡鸣人、宇智波佐助和春野樱三个人之间进行切换。各人都有其专有的精彩忍术，使用方法也是非常的简单，不管是谁都能够轻松上手。游戏中的敌人都比较弱，即使是BOSS们也完全不能给人以压迫感，单就游戏本身而言只能算是一款中等之作，不过看在漫画的份上就多给一分吧。

**小沛**：《火影忍者》这部漫画的人气可是够旺的，游戏也一样频频在各个主机上登场。这款在GBA上的作品也有着不错的表现，三名忍者的切换和忍术的简易使用让人感觉还不错，但是行动有些迟缓完全感觉不到忍者行动的迅速，这可是这款游戏的致命伤！就因为这一点，我不打算通关这款游戏。

## 怪物史莱克2

2004年5月1日



机种：PS2
厂商：Activision
类型：ACT
媒体：DVD

根据梦工场同名动画改编而来的动作游戏。游戏保持了原作轻松幽默的搞笑风格，玩家在游戏时可以在四名主要角色中切换，并根据他们不同的能力特性完成任务。

**雪人**：还记得"梦工厂"旗下的那个绿色大怪物吗？本作以它为主角，加上人们熟知的绿公主等伙伴组成了一个冒险团队。游戏主要以动作为主，玩家可以在四人冒险队中任选一人控制，带领同伴们完成设计得充满童趣的关卡。游戏的难度并不算高，还含有不少解谜成分，喜欢动作类游戏的玩家值得一试。

**彩火**：作为成功的动画电影，史莱克的游戏有着必然成功的诸多要素，值得庆幸的是，本作绝非坐吃山空的懒汉作品，许多精妙之处一边忠于原作，一边有所提高。特殊的四人同屏系统，即使是一人游戏，也能随时方便地感受不同角色的独特魅力，而众多妙趣横生的小任务层出不穷，在绿憨憨的童话世界，将原作跟游戏完美地结合在了一起。

**北斗**：想不到在电影之前游戏就已经正式发售了，看来ACTIVISION是迫不及待的想收银子啊（笑）。玩家可以随时在史莱克、菲欧娜公主、驴子以及糖果国王四人（？）之间进行切换，每个人的技巧都极具个性。游戏操作简洁明了，将菜单设计成书本的构想也独具创意，画面及角色设定可谓是原汁原味，整个游戏过程之中都让人轻松愉快，使人的心情彻底地放松。

**小沛**：怪物史莱克是一部打破了无数少女心中"王子公主"式浪漫爱情故事的动画大作！其续篇是我最期待的电影之一，在看到新片之前先玩一下这款游戏倒是不错的享受。游戏的风格主要还是以轻松搞笑为主，四名主角的随意切换可以应对游戏中不同的难题，画面清新，音乐欢快，绝对是一款休闲佳作。

## 评论人



雪人



彩火



北斗



小沛

# 电子游戏软件 编辑点评

4月26日 ▼ 5月12日 2004

NEW GAME CROSS REVIEW

评论人：风林、宇部、PERFECT、飞月













## PIKMIN2

SILVER

发售：2004年4月29日



机种：GC
厂商：任天堂
类型：ACT
媒体：DVD

超人气游戏第二作。玩家仍然要指挥各色皮克敏收集宝物，本作还追加了紫、白两色皮克敏，并摒弃了时间限制，玩起来更富乐趣。

**风林：** 标新立异并全面超越前作的续篇，是一款独一无二的尊级作品。PIKMIN2带给老玩家的是更有乐趣的强化系统体验，带给新玩家的是前所未见的微缩景观。在这里就不大夸游戏的出色之处了，说说自己的不满吧！就一条，世界还是不够多啊，希望游戏不要十几个小时就穿版，虽然全收集宝物是真正目标，但还是希望可以在更多的微缩世界中探索。希望今后可以到海底探险……扯远了。

**宇部：** 同前作一样，是一款含有即时战略成分，包含无穷创意的动作游戏。玩家再一次扮演奥利玛船长与助手路易进行神奇冒险。2代中取消了游戏时间的限制，并可随时切换角色解决问题。另外敌人的种类也增加了不少，冒险乐趣自然有所上升，双人模式也很有趣。遗憾的是画面效果感觉与1代差别不大，没有明显进步。

**PERFECT：** PIKMIN的背景原本就天马行空，经任天堂演绎之后更是妙不可言，其中的每一个细节都经过精雕细琢。2代里加入了两种新的PIKMIN，流程强化了探索乐趣，关卡也没有了时间限制，玩起来既轻松又有趣，还会伴有一种莫名的刺激。虽然有100只PIKMIN供玩家调遣，但说到底这还是一款动作游戏，讲究操作技巧。PIKMIN唱歌是预想以外的惊喜。

**飞月：** 没人会否认任天堂的创意，这从皮克敏这款游戏就可以看出来。对一代没有太多的印象，但是这款二代就制作的十分精良了，不仅比前作多了两种新的皮克敏，而且地区更加广阔，宝物更加丰富，看到什么瓶盖啦，棋子啦，戒指等这些日常生活的用品成为拯救奥利玛的公司的道具，相信你也会和我一样义无反顾地投入这小小的皮克敏的世界里。无限的创意+可爱的形象+良好的操作=GC玩家不可不玩的超级“小游戏”——皮克敏！

## 西林怪物足球

发售：2004年4月22日




机种：GBA
厂商：CHUNSOFT
类型：SLG
媒体：卡带

以《风来的西林》中的怪物们为主角的另类足球游戏。不仅每个怪物能够使用千奇百怪的特技，游戏中还加入了大量的育成元素。

**风林：** 著名游戏角色的衍生游戏现在似乎出得甚是风行，连一向做事稳健的CHUNSOFT也按奈不住，翻出自己旧作中的古灵精怪热闹一番。这款游戏是“球会创造”为主，玩家可以组合一只以风来角色的球队四处征战，比较可惜的是实际足球战斗做得并不是很有趣，个人以为相当单调。不过作为GBA游戏来说，本作的素质还算不俗。

**宇部：** 又是一款另类的足球游戏，内容是培养怪兽球员并与世界中的球队进行比赛。比赛场地、人数、规则都和正式的足球比赛不一样，还有体力，必杀技等设定。育成部分做的相当细致，有很多非常有意思的设定，尤其是秘书的选择，有老太太还有怪兽秘书……训练方面一丝不苟，制定得相当周密，全世界可供对战的球队也有很多。另外剧情十分搞笑。

**PERFECT：** 迷宫RPG大牌竟然莫名其妙地变成了球会经营游戏，然而这种转变却让人找不到亮点。游戏分为育成和比赛两部分，育成部分比家用机的球会游戏简化不少，怪兽秘书的登场非常搞笑，但是比赛过程则明显是鸡肋，以怪物为造型的球员几乎没有任何技术动作的体现，射门超级简单。不推荐给真正的足球FANS，当作休闲小品也就罢了。

**飞月：** 虽然飞月一向对足球游戏不太感冒，不过这次可不一样。由18种熟悉的西林可爱怪物担任球员，每种怪物不仅个性鲜明，还有迥然相异又非常有趣的特殊能力和必杀技，玩起来轻松幽默。最重要的是，游戏中还有很强的育成要素，玩家可以建立一支属于自己的球队。本作的系统相对来说容易上手，但上阵踢球时的视角平衡不是很好，很容易看花眼。

## 血腥左轮

SILVER

发售：2004年5月6日



机种：PS2
厂商：Rockstar Games
类型：ACT
媒体：DVD

由曾推出《横行霸道》系列的知名厂商Rockstar Sandiego开发制作。本作是一款以美国西部为舞台的豪爽经典枪战游戏，无需过多介绍，大家不妨亲自来体验一下。

**风林：** 虽然这款游戏并不差，但与当初期待满点的心情相比的话，游戏单调缺乏新意是比较致命之处。画面方面或许是因为故意追求那种糟粕的感觉，PS2和XB两个版本都没有发挥硬件的性能。系统方面是完全追求牛仔瞬间击毙的快感而来，操作上还算不错。如果非说这部游戏是“枪烟”续篇的话，就有点可笑了。对峙镜头总让人想起众球星的百事广告……

**宇部：** 曾经一度终止开发FC时著名STG《荒野大镖客》的续作，是一款标准的充满浓厚的美国西部片味道的3D动作射击游戏。剧情设定在19世纪末，舞台场景包括了城镇、街道、酒吧和铁路，西部片中常见的枪战、骑马战和火车追逐战等情景由玩家来充分体会。值得一提的是，开发公司是以《横行霸道》系列游戏而闻名的rockstar制作组，操作感没问题。

**PERFECT：** 一度宣布开发终止的游戏最终还是与玩家见面了，尽管其本身的素质有点令人失望。在CAPCOM易手之后，游戏显得没有大家风范，其中最明显的问题是角色和场景缺乏实体感，画面的表现力与最初的宣传存在差距。不过从动作性上讲，游戏还是有着难能可贵的东西，操作简洁明快，隐蔽系统也合理实用，展示了西部片中赏金猎人的非凡身手。

**飞月：** 如果你想在无尽的西部大地上自由驰骋，当一次豪情万丈的西部英雄，本作绝对可以实现你的愿望，很多西部片中的经典场面在本作中都得以实现。虽然游戏3D画面略嫌粗糙，操作手感也属一般，但音乐可说是本作的一大亮点，西部味道十足，与主题形成了完美的呼应，令玩家更易被那种苍凉狂野的气氛所感染。

## 野蛮人科南

发售：2004年4月28日



机种：PS2
厂商：TDK
类型：ACT
媒体：DVD

根据罗柏特.E.霍华的奇幻小说《野蛮人科南》改编而来。本作邀请了以《猎杀红色十月》和《机器战警》而闻名的著名电影配乐大师Basil Poledouris制作音乐。

**风林：** 但凡动作游戏，跑不了那堕入俗套的几个指标。在科南早已深藏在人们记忆之中，偏偏有制作公司要把这个题材再拿出来炒作。失望的是制作公司完全把难得的好题材因为自己制作水平的低下而葬送了，在这款毫无亮点可言的作品中，我们看到的不过是大块大块的多边形堆砌，我的眼和手在这款游戏中都失去了感觉。

**宇部：** 横跨三大家用机种的奇幻动作冒险游戏，故事背景设定在中古世纪“剑与魔法”的奇幻世界。该作的3D图像引擎比较出色，渲染出令人震撼的华丽画面。游戏中也包含了不少RPG和解谜的游戏要素，战斗时的魔法设计也很丰富，各式各样大小的敌人和BOSS不会让玩家在冒险的过程中感到单调和乏味。操作性表现一般，中规中矩。

**PERFECT：** PS2的游戏那么多，像“野”这样的游戏恐怕很难让玩家记住。其实它汇集了许多同类游戏的亮点，但是却无法把他们拼凑成一个真正的大作。与许多美版游戏一样，游戏的许多设计都不够精致，无论是操作、系统设定都给人感觉欠火候。特别是砍杀动作，既不够爽快，也缺乏变化。游戏惟一的亮点是场景与视点的配合比较默契，但实际的游戏意义并不大。

**飞月：** 和大多数人一样，飞月也是从阿诺主演的《王者之剑》开始接触《科南》这个“剑与魔法类”类奇幻小说的开山之作的。由于原作的知名度甚高，所以除了电视剧集和漫画以外在游戏平台上登陆也并不是什么稀罕事。本作忠实再现了蛮荒时代的苍凉之感，并加入了大量过场动画和解谜要素，但生硬粗糙的风格以及丝毫谈不上爽快的动作实在不对我的胃口，奉劝各位还是看看小说和电影算了。

责编/飞月

PLAYSTATION2

# 最终幻想X-2 国际版

## FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL+LAST MISSION



PS2 | 厂商：SQUARE-ENIX | 发售日：2004.2.19 | 类型：RPG | 价格：6800日元 | 其他：——

■文/QEVILCRYSTAL 编排/宇部

## 新服装

| 名称 | 获得方法 |
|---|---|
| お祭り士 | 游戏开始与アニキ对话可以取得 |
| サイキッカー | 在魔物コロツアム的レギュラーカップ取得首次胜利 |

## 新换装盘

| | |
|---|---|
| 进み行くもの | 魔物コロシアム的レギュラーカップ取得胜利 |
| 装备效果 | 经验值0防御 |
| 红绿黄全通过 | AP3倍 |
| いまわしき魔物 | 魔物コロシアム的ラージカップハード取得胜利 |
| 装备效果 | 着がえたい防御 |
| 红通过 | 毒・睡眠防御 |
| 绿通过 | 石化・即死防御 |
| 黄通过 | 混乱・バーサク防御 |
| 蓝通过 | 沉默・暗闇防御 |
| 红绿黄蓝全通过 | リボン |
| 比类なきもの | 在Story Level 5魔物コロシアム的召唤兽杯取得3回胜利 |
| 装备效果 | 无 |
| 红通过 | 绝对クリティカル |
| 绿通过 | 魔法ブースター |
| 黄通过 | ダメージ限界突破 |
| 蓝通过 | オートヘイスト |
| 最后の手段 | 完成最强シンラ君の魔物人生 |
| 装备效果 | 无 |
| 红通过 | MP消费0 |
| 绿通过 | 绝对クリティカル |
| 黄通过 | 魔法ブースター |
| 蓝通过 | ダメージ限界突破 |
| 红绿黄蓝全通过 | 隐し英雄の药 |

## 新系统クリーチャークリエイト

■1.クリーチャー捕获

可以在各地用不同型号的魔物捕获网进行魔物的捕获，捕获网型号有S、M、L和SP，分别对应小型、中型、大型和指定魔物，捕获网可以在完成一个故事章节后获得，也可以在赛事的单场胜利后获得。

魔物捕获时的经验值为YUNA、RIKKU、PANE三人总和经验值的平均值，等级按魔物自身的升级系统进行分配（推荐3人在低等级时进行捕获，关系到魔物人生）。虽然有些魔物在以后的SL也会出现，但是推荐早期捕获，并完成其魔物人生，因为如果要魔物人生达到１００％的话，所有魔物都放在后期捕获是非常浪费时间的，捕获网也不一定能捕捉到你想要的魔物。




魔物捕获小窍门——

已经被捕获并在队列中的魔物，再次撒网时不会被捕获。

■2.クリーチャー育成

通过不同道具与防具的喂养，可以使魔物习得各种能力，菜单里选择クリーチャー后再选择你要培养的魔物就会进入道具培养，装饰品培养和忘却能力的菜单。下面列举一些最有用的道具与装饰品喂养情况。

**道具**

| アクセサリ名 | 个数 | 觉醒能力与效果 |
|---|---|---|
| エーテルターボ | 3 | 元气、MPがアップ |
| ギザールの野菜 | 1 | 攻击力アップ |
| シルキスの野菜 | 1 | 防御力アップ |
| L爆弹 | 10 | 霸弹 |

——エーテルターボ可以用赌徒的777从间のエレメンタル处获得。

——ギザールの野菜和シルキスの野菜可以在陆行鸟牧场的クラスコ处获得。

——L爆弹可以用赌徒的777从模拟战斗组合チョコボ＆チョコフーズ处获得。

**装饰品**

| アクセサリ名 | 个数 | 觉醒能力与效果 |
|---|---|---|
| チタンバングル | 1 | HPがアップ |
| マジカルパウダー | 2 | リレイズ |
| おまもり | 1 | 运がアップ |
| リボン | 1 | 全ステータス异常防止 |
| 倍速の腕轮 | 3 | オートヘイスト |
| 奥义の心得 | 1 | 霸弹 |
| 奥义の真髓 | 2 | 高速奥义 |
| 属性王 | 1 | 全属性攻击＆吸收 |
| アイアンデューク | 1 | 全てのパラメータがアップ |
| エンタープライズ | 1 | HP限界突破 |
| インビジブル | 1 | ダメージ限界突破 |
| ラグナロク | 1 | MP消费0 |

——チタンバングル可在LV5的ナギ平原商店处购得。

——マジカルパウダー可以打败模拟战斗中的组合メーガス获得。

——おまもり可装备希望の光打败模拟战斗中的组合ジャボテンダー获得。

——リボン可装备希望の光打败模拟战斗中的组合バハムート获得。

——倍速の腕轮可以用赌徒的777从模拟战斗组合チョコボ・キングス获得。

——奥义の心得可以在LV5的オオアカ屋处购得。

——奥义の真髓可以贿赂OVERSOUL状态 的マウントマイマイ，模拟战斗中有

——アイアンデューク前期可以通过ベベル的隐藏迷宫获得，后期可以取得。异界杯胜利随机获得或装备换装盘希望の光战胜マヨル＝ヌメルス的任意一个头而获得5个，全部击败的话就能获得20个。

——エンタープライズ和インビジブル在战胜マヨル＝ヌメルス的任意一个头时随机获得。

——ラグナロク可装备换装盘希望の光打败模拟战斗中的组合最强シンラ君获得。

■3.クリーチャー人生

魔物都有自己的故事情节，建议懂日语的朋友去看看，蛮搞笑的！魔物首次捕获时，其人生Story Level只有1，随着魔物自身的等级提高1或在魔物参战的情况下取得杯赛的胜利，均能使魔物的人生等级得到提高，还有完成1个Story Level时可以上升3个魔物人生等级，从而上升其人生中的Story Level，达到一定的等级就会出现EPISODE COMPLETE的字样，那说明已经完成了它的魔物人生，解放后就可以使其在クリーチャー事典中出现。大多数魔物达到Story Level即可EC。

有些特殊的魔物，等级再高也不会出现EPISODE COMPLETE，其中部分的人类是没有クリーチャー人生的，捉来后直接解放就可以了！

下面列举了事典中各魔物人生等级完成时的等级情况，及完成后的事件，/表示无特殊事件，XX参战表示该组合会在トーナメント特定的赛事中出现，遇到即可使其在バトルシミュレーター中显示，取得道具的话必须观看完魔物的魔物人生，不可跳过。

| 名称 | 魔物人生等级 | EC结局 |
| --- | --- | --- |
| サレット | 5 | ／ |
| ピコケット | 5 | ／ |
| バービュート | 战うために生<br>きてる魔物だ！ | ／ |
| アーメット | 5 | ／ |
| バシネット | 5 | ／ |
| ヘビーサレット | 5 | ／ |
| ダイブペッカー | 5 | ／ |
| イーグル | 5 | ／ |
| ファルコン | 5 | 方舟传说参战 |
| ブルーブリン | 5 | ／ |
| イエローブリン | 5 | 迷你游戏<br>スピラナンバーワンのプリン作り |
| ペールブリン | 5 | ／ |
| ホワイトブリン | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | シヴァ参战 |
| レッドブリン | 5 | 迷你游戏<br>ビサイドビーチ 海越えブ |
| ラックブリン | 5 | 取得ルーンの腕轮 |
| ブルブレア | 5 | 取得ガラスのバックル |
| レウコフィア | 5 | ／ |
| セファロタス | 5 | ／ |
| 黄のエレメンタル | 战うために生き<br>てる魔物だ！ | ／ |
| 白のエレメンタル | 5 | 取得ビーズのブローチ |
| 赤のエレメンタル | 5 | 取得ラストエリクサー金 |
| のエレメンタル | 5 | ／ |
| 青のエレメンタル | 5 | ／ |
| 暗のエレメンタル | 5 | ／ |
| 黑のエレメンタル | 5 | ／ |
| ポリスパイダー | 5 | ／ |
| アラーネア | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | アニマ参战 |
| コヨーテ | 5 | ／ |
| ワイルドウルフ | 5 | ／ |
| キラーハウンド | 4 | ゼロ式机士捕获可能 |
| ホワイトファング | 5 | 白银ブラザーズ参战 |
| カニス・マヨル | 5 | ／ |
| ルプス | 5 | 取得炎と冰の指轮 |
| ティンダロス | 战うために生<br>きてる魔物だ！ | ／ |
| クアール | 5 | ／ |
| クイーンクアール | 5 | ／ |
| ゲッコー | 5 | ／ |
| アガマ | 5 | ／ |
| スキンク | 5 | ／ |
| アノール | 5 | ／ |
| アーケオシリス | 5 | 取得光の腕轮 |
| ラセルタ | 5 | ゴッドワイフ参战 |
| シャンタク | 5 | ／ |
| ズー | 5 | 取得クリスタルボール |
| ルフ | 5 | ／ |
| バイトワスプ | 5 | ／ |
| ピアシングバグ | 5 | ／ |
| アサシンビー | 5 | ／ |
| ベスパ | 5 | ／ |
| ワスプウィーン | 5 | ／ |
| アーリマン | 5 | ／ |
| フライアイ | 5 | ／ |
| バーティゴ | 5 | 密航旅团参战 |
| デスゲイズ | 5 | ／ |
| ナスホルン | 5 | ／ |
| クアトロホーン | 5 | ／ |
| バリーヴァルハ | 3 | ナギアベンジャーズ参战 |
| レッサードレイク | 5 | ／ |
| スパインドレイク | 5 | ハリーヴァルハ捕获可能 |
| ボルトドレイク | 5 | ／ |
| グレートドレイク | 5 | ／ |
| エルダードレイク | 5 | ／ |
| 铁巨人 | 5 | エンプティハート参战 |
| ボム | 5 | ／ |
| デトネイター | 5 | ／ |
| ボルケーノ | 5 | ／ |
| ギガース | 5 | 取得カイザーナックル |
| ガゲ | 5 | ／ |
| フリムスルス | 5 | 鬼のパンツ格斗家参战 |
| タコーバ | 5 | ／ |
| バロング | 5 | 锐角武士团参战 |
| キングタコーバ | 5 | ／ |
| イビリスギタケ | 5 | ／ |
| ヤマイタケ | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | ヴァルファーレ参战 |
| アヤメタケ | 5 | ／ |
| イビリタケ | 5 | 取得ガラスのバックル |
| プロトキマイラ | 5 | ウシエー家参战 |
| ククルカン | 5 | ／ |
| ゲクマッツ | 5 | ／ |
| チャク | 5 | ／ |
| ヘビマシンガン | 5 | ／ |
| ショットバイソン | 5 | 取得死の冲击 |
| キャノンバイパー | 5 | 取得妖精のピアス |
| ガドリングコブラ | 5 | ピースキーパー参战 |
| トンベリ | 5 | ／ |
| メガトンベリ | 5 | 取得守りの腕轮 |
| オチュー | 5 | ／ |
| あばれオチュー | 5 | ／ |
| ねばけオチュー | 5 | ／ |
| クリーパー | 5 | ／ |
| ハガーバグ | 5 | パパイーター参战 |
| ヘキサフィート | 战うために生<br>きてる魔物だ！ | ／ |
| キングヴァーミン | 5 | ／ |
| インセクトマザー | 5 | ／ |
| クリティカルバグ | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | ヨウジンボウ参战 |
| フレイムドラゴン | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | イフリート参战 |
| ザラマンデル | 5 | ドラゴンキングJr参战 |
| ルブルムドラゴン | 5 | ／ |
| サハギン | 5 | ／ |
| サハギンプリンス | 5 | ／ |
| サハギンチーフ | 5 | ／ |
| ハイズォ | 5 | ディーブハイズォ捕获可能 |
| ディーブハイズォ | 4 | クリアアクア团参战 |
| クシファクテヌス | 5 | ／ |
| ディニクチス | 5 | ／ |
| ヒュージゲル | 5 | ／ |
| バリアブルゲル | 5 | ／ |
| ザルワーン | 5 | ／ |
| ワラン | 5 | 咒いのコアスフィア追加 |
| アラースト | 5 | ／ |
| エルダーザルワーン | 5 | ／ |
| ホーント | 5 | 取得セーフティビット |
| リッチ | 5 | ／ |
| トゥーム | 3 | ドルメン捕获可能 |
| ドルメン | 3 | モニュメント捕获可能 |
| モニュメント | 3 | 变化为アルテマウェポン |
| デーヴァ | 3 | 变化为アカ・マナフ |
| アカ・マナフ | 3 | 变化为アエーシュマ |
| アエーシュマ | 3 | 变化为ジャヒー |
| ジャヒー | 3 | トゥーム捕获可能 |
| サボテンダー | 5 | ／ |
| ジャボテンダー | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | メーガス参战 |
| チョコボイーター | 5 | アイアンストマック参战 |
| グローブイーター | 5 | ／ |
| ディフェンダー | 5 | イナズマ组新人参战 |
| アイアンサイド | 5 | ／ |
| ベビーモス | 5 | ／ |
| ワンババ | 5 | ／ |
| テンタクルス | 5 | ロンリーテンタクルス参战 |
| モルボル | 5 | ／ |
| モルボルグレート | 5 | ／ |
| アダマンタイマイ | 5 | ／ |
| アダマントータス | 5 | ／ |
| マキナレンジャー | 5 | ／ |
| マキナハンター | 5 | ／ |
| マキナソルジャー | 5 | ／ |
| マキナコマンダー | 5 | ／ |
| スカウトマキナ | 5 | ／ |
| ガードマキナ | 5 | ／ |
| アサルトマキナ | 5 | ／ |
| キリングマキナ | 5 | ／ |
| 炮机兵13型 | 5 | ／ |
| 炮机兵62型 | 5 | ／ |
| 袭机兵28型 | 5 | ／ |
| 袭机兵71型 | 5 | ／ |
| 99式机士 | 5 | ハードロック参战 |
| ゼロ式机士 | 4 | マキナパンツァー捕获可能 |
| マキナシューター | 5 | 迷你游戏<br>地狱の特训 |
| マキナストライカー | 祈り子のかけらを<br>もつ魔物だ！（上升<br>3个魔物等级） | イクシオン参战 |
| マキナパンツァー | 4 | 取得アダマンタイト |
| ロックマイマイ | 5 | スリーピースニーキー参战 |
| マウントマイマイ | 5 | ／ |
| 古のガーディアン | 5 | ザナルカンドガード参战 |
| アジ・ダハーカ | 祈り子のかけらを！<br>もつ魔物だ（上升<br>3个魔物等级） | バハムート参战 |
| アルテマウェポン | 4 | 魔界の门赛事追加 |
| オメガウェポン | 3 | 最强シンラ君カップ追加 |
| 全てを舍てし者 | 战うために生<br>きてる魔物だ！ | ／ |
| 男战斗员 | 3 | 全部捕获井EC后<br>弱小战队参战 |
| 上级男战斗员 | 3 | |
| 特级男战斗员 | 3 | |
| 女战斗员 | 3 | |
| 上级女战斗员 | 3 | |
| 特级女战斗员 | 3 | |
| ウノー | 魔物人生ないし…… | ／ |
| サノー | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ルブラン | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ヤイバル | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ルチル | 魔物人生ないし…… | ／ |
| エルマ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| バラライ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ギップル | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ヌージ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ガリク=ロンゾ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| トレマ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| シーモア | 魔物人生ないし…… | ／ |
| アニキ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ダチ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| 最强シンラ君 | 5 | 取得换装盘最后の手段 |
| アーロン | 魔物人生ないし…… | ／ |
| キマリ | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ルールー | 魔物人生ないし…… | ／ |
| ???? | 魔物人生ないし…… | ／ |
| チョコボ | 5 | ／ |
| シンラ君 | ゲームも终わるし…… | 结局 |

■**4. クリーチャー事典**

可以观察到已经捕获并完成人生的魔物。

■**5. クリーチャー命名**

可以为自己喜欢的魔物取名字。

■**6. 魔物コロシアム**

魔物可以参加战斗，根据其体型决定参加的数量，体型分为3种S、M、L（主角都是S体型的）。如果说参赛最多数量为3，S=1，M=2，L=3，则参赛组合可以是aS+bM+cL ≤3的任意组合(a,b,c代表S,M,L魔物的个数)，战斗就算全灭也不会GAME OVER。有魔物参战的情况下，战斗中画面左上角会有五角星的数量表示魔物的攻击力量和防守力量，默认为3星，按下R3会加一颗，按下L3会减一颗，5星时攻击最高，防御最低，0星时反之，但0星时魔物的行动槽若到达最右边，则魔物就会逃跑！所以好好掌握星数，有时是魔物在强力战斗中取胜的关键。

魔物也可以装备换装盘与服装，其中最有用的

效果为：

——希望の光是用来获取稀有道具的，装备后战斗胜利必获得稀有道具。

——神速の一击中クイックアタック是打最终BOSS的强力技能。

| リザルトプレート | 指令能力 | 自动能力 |
|---|---|---|
| 希望の光 | 斯动 | レアアイテムのみ |
| 神速の一击 | クイックアタック | 无 |
| 成长の约束 | 修炼 | EXP2倍 |
| 终末の日 | アルテマ | 无 |
| いまわしき魔物 | 无 | リボン |
| 比类なきもの | 无 | 绝对クリティカル |
| 最后の手段 | 无 | 隐し英雄の药 |

——成长の约束用来给魔物快速升级。

——终末の日给那些初始比较难培养的魔物拥有アルテマ。

——いまわしき魔物当然就是全状态防御了。

——比类なきもの中绝对クリティカル也是战斗胜利的有效手段。

最后の手段简直就是无敌换装盘，隐し英雄の药可以持续相当长时间。

| ドレスフィア | コマンドアビリティ | オートアビリティ |
|---|---|---|
| きぐるみ士 | なし | リボン。 |

——きぐるみ士拥有的全异常状态防御，可以在装饰品的位置省却一个リボン。

トーナメント：可以在其中进行各种杯赛，胜利后可取得不错的奖品！

| 名称 | 举办条件 | 参加条件 |
|---|---|---|
| レギュラーカップ | 无 | 无 |
| レギュラーカップハード | レギュラーカップで3次胜利 | 无 |
| ラージカップ | レギュラーカップハードで1次胜利 | 无 |
| ラージカップハード | ラージカップで3回优胜 | 无 |
| チョコボ杯 | 取得ラージカップハード2次胜利并在第2 次比赛中打败チョコボ | 队伍中必须有チョコボ |
| サボテンダー杯 | 取得ラージカップハード4次胜利并在第4次比赛中打败サボテンダー | 队伍中必须有サボテンダー |
| 青年同盟武斗会 | ラージカップハードで6次胜利 | 无 |

## 召唤兽杯举办条件

ホワイトブリン→シヴァ

アラーネア→アニマ

ジャボテンダー→メーガス3姐妹

クリティカルバグ→ヨウジンボウ

ヤマイタケ→ヴァルハーレ

フレイムドラゴン→イフリート

マキナストライク→イクシオン

アジ・ダハーカ→バハムート

将箭头前的魔物提高3个等级的魔物人生，其信息变化为《祈り子のかけらをもつ魔物だ！》后将其释放，就可看到箭头后相应召唤兽的事件，全部看过后即可参加召唤兽杯。

## 魔界カップ举办条件

●1.捕获デーヴァ(LV3在キーリカ用M型捕获网)并完成其魔物人生,解放后变化为アカ・マナフ。

●2. 完成アカ・マナフ的魔物人生，解放后变化为アエーシュマ。

●3. 完成アエーシュマ的魔物人生，解放后变化为ジャヒー。

●4. 完成ジャヒー的魔物人生并解放,任务:魔界の反逆者の捕获！开始。

●5. 捕获トゥーム(LV3在ジョゼ用M型捕获网)，完成其魔物人生并解放。

●6. 捕获ドルメン(LV5在キーリカ用M型捕获网)，完成其魔物人生并解放。

●7. 捕获モニュメント（LV5在ジョゼ（进入异界以后）用M型捕获网）,完成其魔物人生并解放后アルテマウェポン加入。

●8. 完成アルテマウェポン的魔物人生，任务：魔界デスマッチ开催！开始トーナメント中《魔界の门》赛事追加。

●9. 取得魔界の门的胜利(必须胜利),可以选择アルテマウェポン或オメガウェポン成为伙伴，选择オメガウェポン,此后《魔界の门》变化为《魔界カップ》。

●10. 完成オメガウェポン的魔物人生，任务：最强シンラ君カップ开催！开始《魔界カップ》变化为《最强シンラ君カップ》

在《最强シンラ君カップ》赛事中取得胜利，即可使最强シンラ君加入，完成其魔物人生解放后，如果再次在魔物事典中观看オメガウェポン的人生ENDING，则《魔界カップ》再次变化为《最强シンラ君カップ》，胜利后可以让最强シンラ君再次加入。






## 异界カップ举办条件

取得レギュラーカップ、レギュラーカップハード、ラージカップ、ラージカップハード、チョコボ杯、サボテンダー杯、青年同盟武斗会、召唤兽杯、魔界カップ各1次胜利即可。

在异界カップ中可遇到シーモア、アーロン、……（TIDUS）3人，在杯赛中将其打败，并获得此次杯塞胜利即可使其加入。

## バトルシミュレーター

可以进行模拟战斗，只要在赛事中遇到过该组合，就可以使其在バトルシミュレーター中出现，有部分组合需要在某些魔物完成其魔物人生后才会出现在トーナメント中的特定赛事中。

### 第1页

インプレッションズ……コヨーテ、ブルーブリン

クレイジーダイバーズ……サハギン×2

キーリカワンダラーズ……赤のエレメンタル×2、バイトワスプ

チームバウワウ……クワトロホーン、ワイルドウルフ

サンダーストームス……ピコケット、レッサードレイク

プライベートアイズ……アーリマン、フライアイ

ジョゼアウトローズ……コヨーテ、赤のエレメンタル×3

ザ☆ハイウェイスター……ゲッコー、ナスホルン、白のエレメンタル

イビルフラワーズ……ブルブレア×2

はぐれキマイラ……プロトキマイラ

恶梦の始まり……イビリタケ×2、ワイルドウルフ×2




10000ボルトブロス……レッサードレイク、ボルトドレイク

インビンシブルズ……フリムスルス×2

ナギプラスターズ……クアール×2、ワイルドウルフ

ファットボム……ディフェンダー

アイシクルシスターズ……ハイズオ×2

### 第2页

甲罗团……ピコケット×3

エレメントリオ……白のエレメンタル、金のエレメンタル、赤のエレメンタル

やわらかブラザーズ……ベールブリン×3

マシンガンズ……レウコフィア、キャノンバイパー

森からの警告……ヒュージゲル、バーピュート

ノー・フィアーズ……炮机兵13型、マキナハンター

ヘビーメタル……ウルフラマイター

アグリィ・ジャム……イエローブリン×2、ハイズオ

フライングサーカス……イーグル×2、ベスパ

ノー・ティアーズ……スカウトマキナ、ガードマキナ

ブリンブリンブリン……イエローブリン、ホワ




イトブリン×2

月ノ牙……カニスマヨル×2、ルプス

恐怖の空……ルフ

ヒットメン……クィーンクアール、ピアシングバグ

ノー・アポロジーズ……炮机兵62型×2

ファンキーディーバス……ゲクマッツ、ヤマイタケ

### 第3页

エンプティハート……铁巨人

白银ブラザーズ……ホワイトファング×2

トカゲスクワッド……グレートドレイク、アーケオシリス×2

黒いシャンデリア……暗のエレメンタル

バク団……デトネイター、デスゲイズ

ラフネック……ザラマンデル

ノー・リミット……マキナストライク

ゲンコツツインズ……ギガース、バシネット

バッドボーイズ……ゴーキマイラ、アサシンビー

クイーンビー……ワスプクィーン

水中青年团……サハギンプリンス×2

トータルエクリプス……ブラックブリン




ノー・マー・シー……マキナパンツァー

赤星＆暗星……レッドブリン、ティンダロス

ドラゴンキングJr……ザラマンデル

イナズマ组新人……ディフェンダー

## 第4页



スリーピースニーキ……ロックマイマイ
ザナルカンドガード……古のガーディアン
クリアアクア团……ハイズォ、ディープハイズォ
鬼のパンツ格斗家……フリムスルス
ウシエ一家……プロトキマイラ
アイアンストマック……チョコボイーター
ハードロック……99式机士
レイジングリパー……ディニクチス、サハギンプリンス
大きいのは正义……ヘビーサレット
オメガウエポン……オメガウエポン
ドラゴンキング……ルブルムドラゴン
太古の力……アダマントータス
ソウルクエイカー……アースウォーム
ヘルブリーダーズ……ガゲ、ティンダロス
「象食い」ダロス……フンババ
トンベリ・ザ・リッパー……メガトンベリ

## 第5页



レディタランチュラ……アラーネア
あやしい二人……アヤメタケ、\ のエレメンタル
ピースキーパー……ガトリングコブラ×3
密航旅团……バービュート、バーティゴ
方舟传说……アダマンタイマイ、ファルコン
锐角武士团……バロング
ロンリーテンタクルズ……テンタクルス
ナギアベンジャーズ……バリーヴァルハ、スパインドレイク
パパイーター……ハガーバグ、クリティカルバグ
ゴッドワイフ……ラセルタ、モルボルグレート
暴れ鸟一代……チョコボ
ツルカメ连合……チョコボ、アーメット×2
花鸟风月……チョコボ、セファロタス
フィッシュ&チップス……チョコボ、ディニクチス
チョコボ&チョコフーズ……チョコボ、クリーパー、ヘキサフィート
ギザールハンター……チョコボ×2

## 第6页



昨日の敌は今日の友……チョコボ、グローブイーター
チョコボ第3连队……チョコボ、マキナソルジャー×2
チョコボ・キングス……チョコボ×3
アレク&アロヤ……サボテンダー×2
チーム・イスラヤ……サボテンダー、グレートホーント
チーム・ロペイラ……サボテンダー、エルダーザルワーン
チャパと海の友达……サボテンダー、サハギンチーフ
エリオ&ブラザー……サボテンダー、キングタコーバ
マッシュルームトーメ……サボテンダー、イビリスギタケ
フライレギャング团……サボテンダー×3
パーチェラの恋……サボテンダー、ボルケーノ
ジャボテンダー……ジャボテンダー、サボテンダー×2
ロンゾ强硬派……ガリク=ロンゾ、ロンゾ若众×2
エルマ……エルマ/ヤイバル……ヤイバル
ルチル……ルチル

## 第7页



キマリ…………キマリ
ルールー…………ルールー
バラライ…………バラライ
ヌージ…………ヌージ
ギップル…………ギップル
カモメ团・男组……アニキ、ダチ
青年同盟ルチル队……ルチル、エルマ、ヤイバル
先代ガード……キマリ、ルールー
元アカギ　……バラライ、ヌージ、ギップル
弱小战队……战斗员レッド、战斗员ブラック、战斗员パープル
无に归する者……アカ・マナフ×2
沉默の预言者……ジャヒー×2
咒魂の解放者……モニュメント、アラースト
暗からの使者……アエーシュマ×2
暗\ の封印……モニュメント×2
暗の迷い子……アラースト、ワラン×2

对于第一次玩国际版的朋友，想要拿到天地の破坏者这个换装盘，在バトルシミュレーター中收集是比较理想的，想达到某一魔物OVER SOUL状态，可以在バトルシミュレーター中选择有该魔物种族数量最多的组合反复战斗，使该种族达到OVER SOUL，随后如果该魔物在バトルシミュレーター有相应的组合，则去与该组合战斗，使其OVER SOUL（最好该组合中无该种族的其它魔物），然后战败即可，当然，请不要逃跑（否则就发挥不了银河天震的威力了），如果该魔物在バトルシミュレーター没有相应的组合，则去各地与之交战将其打败。不过对于以下组合中的魔物，就算在战斗中出现OVER SOUL状态，也不会在魔物事典中使其名字显现为红色，所以在收集时若其出现OVER SOUL状态就千万不要打败它，否则就浪费了：
ザナルカンドガード……古のガーディアン

## 第8页



混沌の器……ドルメン×3
死界の精灵……リッチ、アラースト
魔界の僧官……アラースト×3
深渊の宣告者……アエーシュマ、アラースト
幻光の番人……モニュメント、アエーシュマ
无限の牢狱……エピタフ
最强シンラ君……最强シンラ君
シーモア……シーモア
????……????
アーロン……アーロン
アビスクロウラー……インセクトマザー
炎の龙神……エルダードレイク
地狱の门番……アジ・ダハーカ
ぬめぬめ亲分……マウントマイマイ
マスター・オブ・スピラ……全てを舍てし者
外界からの使者……マヨル=ヌメルス

## 第9页



シヴァ…………シヴァ
アニマ…………アニマ
メーガス…………メーガス
ヨウジンボウ…………ヨウジンボウ
ヴァルファーレ……ヴァルファーレ
イフリート…………イフリート
イクシオン…………イクシオン
バハムート…………バハムート
トレマ…………トレマ

ハードロック……99式机士
ドラゴンキングJr ……ザラマンデル
アイアンストマック……チョコボイーター
エンプティハート……铁巨人
クリアアクア团……ハイズォ、ディープハイズォ
イナズマ组新人……ディフェンダー
ロンリーテンタクルス……テンタクルス
密航旅团……バービュート、バーティゴ
パパイーター……ハガーバグ、クリティカルバグ
ナギアベンジャーズ……バリーヴァルハ、スパインドレイク
锐角武士团……バロング
方舟传说……アダマンタイマイ、ファルコン
鬼のパンツ格斗家……フリムスルス
ウシエ一家……プロトキマイラ
白银ブラザーズ……ホワイトファング×2
ゴッドワイフ……ラセルタ、モルボルグレート
スリーピースニーキー……ロックマイマイ

OVER SOUL收集时各种族在バトルシミュレーター中最便捷的收集组合。

| 种族 | 有效组合 |
|---|---|
| ヘルム | 甲罗团 |
| 狼 | 月ノ牙 |
| 鸟 | フライングサーカス |
| テンタクルス | ロンリーテンタクルズ |
| トカゲ | トカゲスクワッド |
| 蜂 | クイーンビー |
| プリン | やわらかブラザーズ |
| 植物 | イビルフラワーズ |
| サハギン | クレイジーダイバーズ |
| ホーンズ | チームバウワウ |
| 邪眼 | プライベートアイズ |
| エレメンタル | ジョゼアウトローズ |
| ブレード | 锐角武士团 |
| キマイラ | はぐれキマイラ |
| 巨人 | インビンシブルズ |
| 巨鸟 | 恐怖の空 |
| ドレイク | 10000ボルトブロス |
| 妖蛇 | ファンキーディーバス |
| キノコ | 12 |
| ハイズォ | アイシクルシスターズ |
| ウォーム | ソウルクエイカー |
| 古代鱼 | フィッシュ&チップス |

| 种族 | 有效组合 |
|---|---|
| ゲル | 森からの警告 |
| ベヒーモス | 「象食い」ダロス |
| ドラゴン | ドラゴンキング |
| オチュー | / |
| クアール | ナギブラスターズ |
| アーマー | ファットボム |
| モルボル | ゴッドワイフ |
| ボム | バク团 |
| 铁巨人 | エンプティハート |
| コモ | レディタランチュラ |
| 机士 | ハードロック |
| マイマイ | スリーピースニーキー |
| ジオ | / |
| 灵兽 | / |
| イーター | アイアンストマック |
| アダマント | 太古の力 |
| ウエポン | オメガウエポン |
| 圣兽 | ザナルカンドガード |
| トンベリ | トンベリ・ザ・リッパー |
| 地虫 | チョコボ&チョコフーズ・ |
| サボテンダー | フライレギャング团 |

其中只有オチュー种族没有在バトルシミュレーター中出现，需要在各地进行收集。而ジオパラウド和护法のガーディアン2种魔物只会在SL2的アンダーベベル中出现，别忘了收集！

# 真·女神转生3

## 《真女神转生3·Maniacs》杂谈，兼新作展望

| PS2 | 厂商：ATLUS | 发售日：2003.2.20 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：7500日元 | 其他：—— |

吉尔伽美什将不死的仙草放在岸边，下到河中洗澡。
等洗完澡，发现仙草已经被一条蛇偷吃了。
从此蛇可以蜕皮永葆青春，人却依然得面对死亡。
——《吉尔伽美什》

这次依然以“蛇”为主题……不仅仅因为“蛇”对于真3剧情的概括性，也是因为随着时间的推移，这段文字对于厂商ATLUS有了新的意义。除了今年7月的女神系列新作以外，真3狂热版会在今年秋天推出美版。讨厌蝌蚪文玩RPG只玩美版的玩家，倒也不妨看看本文，作为尝试美版的铺垫。




在每一个不同的历史文化体系里，蛇基本都是被敬畏的对象。因为蛇同时具有掌管生死的能力(至少在古人看来如此)。不管躯体多么庞大的生物,被细小的毒蛇咬上一口都会不可思议地死亡。同时，蛇具有蜕皮再生的能力。在古人看来，蛇的每一次蜕皮，无疑就是一直梦寐以求的返老还童、长生不老的生动实例。所以在不同民族的古老神话里，都有如《吉尔伽美什》里那样蛇夺取永生，将死亡留给人类的故事。蛇象征再生，著名的医学标志caduceus，就是双蛇缠绕于手杖上。蛇也象征叛逆，从蛇



劝诱亚当夏娃吃下禁果开始，千百年来有着令人毛骨悚然外表的蛇成了无数人诅咒的对象。

这条蛇，后来通常被认为是撒旦，也就是堕落的天使鲁西法。《失乐园》版画中的撒旦（鲁西法）。

去年2月写文时候，真3狂热版还未推出，那时候对于真3的主题依有太多不明了的地方。现在终于可以明了，真3的主题，依然是和15年前的DDS1一脉相承。从《真1》、




↑虽然和真3的造型不同，但这的确是真系列里的鲁西法，准确的说鲁西法的天使形态。

《真2》到《真3》，整部真系列描写的主题，依然是蛇。被诅咒的蛇和唯一神的故事。女神系列真正的主角，或者说影子主角，是魔王鲁西法。原本为上帝身边最美的天使，晨星的象征，为了追求自由，被打落地狱，成为丑陋的蛇，魔王的代表。可以说整部真系列，就是一部蛇的启示录。

接下来，把真3的剧情大概，和与真1、真2的联系介绍一下。可能会有点枯燥，没兴趣了解剧情的玩家直接PASS掉，看后边吧。先来回顾一下系列里鲁西法的脚印：

——DDS1：由于中岛发明了恶魔召唤程序，打开了魔界到现世的大门，已经堕天成为魔界君主的鲁西法，率领恶魔入侵人类世界。唯一神与魔王对人类世界这个势力范围的争夺展开。结局是鲁西法被中岛打败，进入了休眠期。

——DDS2：休眠中的鲁西法被唯一神势力禁锢在万年寒冰中。群龙无首的恶魔势力陷入势力割据的混战，直到鲁西法醒来，并且和能够使用恶魔召唤程序的人类一起打倒了唯一神，旧DDS的时代到此就结束了。

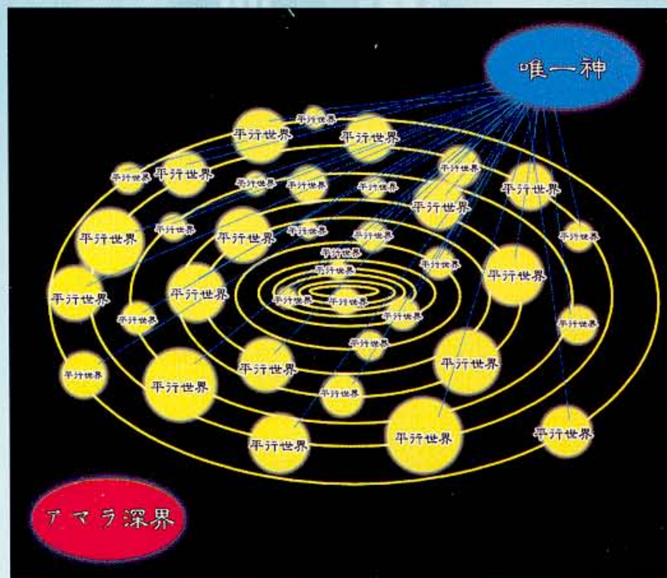
——真·女神转生1：199X年～201X年，核战爆发后的人类世界。政教合一的国家机关掌握了战后的局势，此时的鲁西法作为反方人类的后盾，一方面大量收编被压制迫害的地方宗教，一方面努力在人类中寻找能与自己一同作战者。



↑这个，则是恶魔形态。共同特征都是6枚翅膀。

——真·女神转生2：鲁西法势力在30年前的争斗中败北，退回了魔界。唯一神决定毁灭人类世界的一切生物，重新开始创造下一个时代。在魔界的鲁西法一边积极备战，一边继续在人类中寻找新的合作者。直到真2的主人公阿雷弗出现。

阿雷弗是集神的秘法与未来科技于一身，通过庞大的计划筛选培




↑平行世界的简单图解。

育出的人造救世主，拥有超越人类和恶魔，前所未有的力量。鲁西法多次和阿雷弗接触，最终说服阿雷弗站到了自己一方。

203X年，万事俱备，等待了数千年的鲁西法，率领着众多原为地方宗教主神，后被打入魔界的恶魔，开始向唯一神所在的高次元空间发起进攻……作为堕天使代表的魔王路西法，在众多的动漫游戏里一般都是作为反面角色登场。在女神系列里则是个无关善恶的枭雄形象。也许因为原为天使=神的奴役的缘故，他对于自由有着强烈的执着，为了推翻唯一神的绝对统治，建立所有生命都能获得自由的世界，不惜采取任何极端的手段。

——真·女神转生3：时隔8年，剧本写作班子已经完全物是人非。真1真2的主创人员一个也没有剩下来。此相比前两作剧情上的连贯，真3在和旧作的联系上弱化了许多。先图解一下真3里的世界设定：

真3引入了平行宇宙的概念。在这里，世界可以有无数个，相互之间互不干扰，数目无穷无尽，就像淤泥里的气泡。主人公所在的人类世界，也不过是众多气泡中的一个。每一个平行世界都按照唯一神所制定的法则运行。诞生、发展、毁灭，一个世界快要终结时，唯一神的分灵，像太阳一般的カグツチ（也就是游戏里的最终BOSS———那个巨大的人面）就会出现，将那个世界的一部分（在真3里，是整个东京）变成一个以カグツチ为中心，卵一般的球体（所谓“受胎”）。球形世界可以看作这个世界的样本，里边保留了少数被挑选出来的人类。

カグツチ刺激这些人头脑里极端思想的萌芽促其成长。给他们力量，使他们相信惟有自己掌握着真理。然后将小小的球形世界变为优胜劣汰的战场。最后能杀死其他人活下来的人，即被认定为拥有创世资格的优秀人



↑这几个，是同一个东西。

种。由这个人开始去“创世”——也就是按照他头脑里的极端思想，去造出一个新的世界。杀死无数生命的异变为何叫做“受胎”，就是因为形成的是如同卵一样的球形世界。极端思想在其中孵化，最后以创世为名破壳而出。当然，这种场合，旧





的世界就完全毁灭了。

每一个平行世界，都是这样在死亡、再生中永远循环下去。通过这样的淘汰或者说物种选拔，人类中产生出无数的可能性，但是也永远被禁锢在思想和理念的囚笼中。没有善恶的观念。也没有感情因素，真3里的唯一神，就是这么一个自然法则的体现，唯一神的本体在凌驾于平行世界之上的高次元空间，但其化身カグツチ投影于每一个平行世界内。

然后是恶魔。恶魔是不被允许创世的。如果说人类是球形试管里的白鼠的话，那么恶魔就是比白鼠还不如的杂质。人类弱小，可以进化，拥有无限的可能性。恶魔是于人类之前造出来的产物，不会真正被消灭，没有进化能力。从被造出时恶魔就被赋予了太多的力量，这些力量对于一个脆弱的世界来说只能是不稳定因素。因此，除了一部分叫做天使的恶魔被神留下作为奴仆，和球形世界里配合创世之用的恶魔外，绝大多数恶魔都被打入了地狱囚禁起来——而在真3的世界观里，地狱的名字叫アマラ深界。

虽然换了个说法，但アマラ深界实际就是传统说法上的地狱，也是真1真2里叫做魔界的地方。鲁西法的本体沉睡在深界最深处，而大多数恶魔被禁锢在这里，无法自由



↑深界的特征就是血红。令人联想起血管的构造。

前往众多平行世界。（游戏里，通过莲藕状的窥视孔和轮椅上的老人对话时，可以看到四周的墙壁上还有大量这样的窥视孔。里边有无数双眼睛。那些都是被禁锢在这里的恶魔。）这解释了为什么真系列里的恶魔无法从魔界自由地来到人类世界，只有恶魔召唤程序在两者之间打开了一个虫洞。这些恶魔都在等，等待鲁西法的宣战号令。虽然已经为此等上了无数个轮回。（アマラ，在梵语里是“无垢”之意。“无垢的地狱”。大概是因为这里没有各种极端思想的喧嚣，只有沉默的等待吧。）被囚禁在深界里的鲁西法想要挑战神的绝对权威，必须要打破神所制定的，世界循环再生的完美法则。

他将自己的化身送出深界，投影在每一个平行世界内。这种时候的化身是金发碧眼的小孩形象，而留在深界的化身则是垂暮的老人。“祸魂”，一种具有寄宿在人类体内，将宿主变为恶魔能力的虫，就是鲁西法的化身带给众多平行世界的礼物，如果世界的生死循环是神所制定的一套完美的程序的话，那么鲁西法撒下的祸魂就是计算机病毒。这样相信就容易理解两者的关系了。

## 角色浅析



↑角色集合。

主人公——我在以前的一篇文里，将他比喻为闯进实验容器吞噬白鼠的蛇，其实主人公一开始也是白鼠之一。在受胎中活下来的人，都并非偶然。如果不是主人公被鲁西法植入了祸魂，变成了半人半魔的“人修罗”，主人公本来也会和其他人一样，到后来满脑子都想着创造自己的世界吧。

在“信奉力量就是真理”的混沌的世界，他有力量，但这力量却是来自于这个世界之外，不被这个世界的法则许可。

不被人类接受，也不被恶魔接



受，被取消了提出自己思想的资格，空有力量但注定孤独。

作为MATRIX世界里第一个醒来的人，到底是幸运还是不幸呢？无论和旧世界数亿人一起在瞬间化为乌有，还是靠自己的拳头赢得资格造出自己称心如意的世界。其实都算是一种幸福吧？即使这一切都处于巨大的监管体制下。

也因此，真3的主人公成为了女神系列历代最孤独的主人公。没有人爱过他，他也不爱任何人。如果真3的剧情里有受害者的话，也许主人公是鲁西法最大的受害者。就和蛇一样，危险而不讨人喜欢。

遗憾的是，真3的剧本给了主人公这样的处境，却没能将这种感受传达给玩家。玩家所看到的只是一个表情木讷，半裸着上身在迷宫中马拉松的少年。真3想要模仿真1、2那样高度概括的描写风格，却将高度概括弄成了交代不足。说到底，还是剧本执笔者的功力比8年前差了太多啊……

冰川是东京受胎的推动者，有权力有地位有才能。但是不满现状，他向往的，是如同隐居在西藏雪山里，每日研读佛经的喇嘛那样安静的生活，这个现实世界对他来说太吵闹了。

偶然的机会，冰川在盖亚教的藏书中发现了《弥勒经》和转经鼓，《弥勒经》里记载了关于世界毁灭再生的轮回。而转经鼓则具有将恶魔召唤于现世的力量。

“如果能够有一个机会，不用费

多少力气，就可以将世界变成自己理想的样子的话，为什么不去做呢？”我想，面对这样的诱惑，任何人都会有这样的想法吧。于是冰川开始了促使世界改变的准备工作。（可能看到这里有的读者会说“既然冰川有钱有势，那么向往安静的生活的话，一个人跑去深山里隐居不就得了？搞什么创世啊。”

对于这个我只能说，有时候——人是宁可改变世界，也不愿意改变自己的。也许冰川恰好就是这样的人。

比如很多上班族都有这样的体会：小时候会梦想，将来有钱了一定要去国外某某地方旅游。等真的有钱了，却发现自己走不开了。虽然明明放下几天的工作，买张机票就可以实现多年的梦想，却总是有这样那样的琐事，于是对自己说“明天再说吧！”于是就一拖再拖下去终究没有实现。（人就是这么奇怪的生物。）

高尾祐子则是受胎的执行机关。官方设定上，似乎她是有着巫女血统的什么家系，具有通灵的力量。这些什么的不去管他，总之她希望成为所有人注视的焦点，所以冰川提出的“让你成为新世界的中心”正对胃口，立马答应了协助(后来的确是成了球形世界的中心，不过是以倒吊着作为媒介的形式)。

不少女性的一个心理共性是，恋上某人以后，往往就再也看不见这个人以外的东西。也就是说，即使整个世界只剩下自己和恋人也无所谓了，佑子就是这样的人，因此可以毫不犹豫地抛弃旧的世界，只为了能和喜欢的人成为新世界的亚当和夏娃。所以佑子会对主人公说“不管世界变成什么样子，你都要来找我”。

千晶和勇则完全是佑子为了将主人公诱来新宿医院而准备的保险，仅此而已。于是，通过佑子的运作，冰川、她自己、主人公、千晶、勇这5人在受胎的时刻聚集在了新宿医院，而这5人里，除了玩家所代表的主人公以外，其他人脑子里都潜伏着极端思想的种子，这是否可以看作至高无上的唯一神在冥冥中作出的安排呢。

最后提几句圣 丈二这个记者。大概算角色里最为特殊的人物。按照游戏里的说法，他曾经犯了大罪被神所诅咒，成为了不灭的灵魂，历经反复的转生，体会不得死亡的痛苦，并且必须用自己的笔将目睹的一切记录下来。

受胎时刻他并不在医院，已经死亡，但很快作为拟人重生，快到自己都未能觉察。被勇抛进深渊后他的这个肉体死亡了，但灵魂飘到了アマラ深界（果然死人都要去一趟地狱？），随即很快飘向了另一个平行世界，在那里作为另一个人重生，继续他的永生的苦役。“丈二”的日文读音写成英文就是乔治，也就是“圣乔治”来着。然而设定资料里并没有说明他跟那个屠龙的圣徒之间有任何的关系。关于这个人物，网上的说法也众多，有认为他是平行世界里人修罗的失败作，有认为他是真2主人公转生的。但都因为缺乏官方证据支持而只能成为猜想。因此在这篇文里我也不妄自揣测了，等待ATLUS的官方答案吧。

如果没有鲁西法这个外来因素的出现（但丁？来自一个叫做CAPCOM的平行世界而已啦。没有更多可说的。），东京本来也会和其他平行世界一样，顺利地完成创世的工作。

结果，所谓创世，不过是一种极端思想；几个当事人卖力演出的创世之争，不过是按照写好的剧本在神的手掌上舞蹈。受胎的东京只不过是白鼠的实验容器，而且不过是无数容器的其中一个。



↑真・结局的最后一句话是“我们将前往真正的战场”。

井使得鲁西法终于下决心吹响了宣战的号角。

真3的时代背景是200X年，真2则是203X年。如果这里的最终战争就是指的真2里鲁西法推翻唯一神的话，那么真3在时间顺序上和旧作的关系就很清楚了——真2的前传故事。如果要将3作用一条线串连起来的话，只能这么认为。如此一来，延续了6部游戏，鲁西法和唯一神之间的战争，基本上也可以划上一个句



↑这两个，也是同一个人物。

真3真正的结局是，经受了鲁西法的考验，跨越了9次死亡，主人公抛弃了人类的身份彻底化为了恶魔，成为了鲁西法造出的最完美的作品。打破了世界死亡、再生永恒的循环，号了。真系列完成了自己的主题，接下来，应该寻找新的主题了。所以有了《恶魔召唤师》、《PERSONA》、《魔神转生》这些旁系分支。以及今年7月的《新・DDS》。

## 新作展望



“蛇不蜕皮不活”。这是日本传统媒体为顺应潮流而提出的口号。这句话同样适用于ATLUS和她的女神系列。厂商需要效益，游戏是商品，艺术性不能当饭吃。虽然大众的口味往往是庸俗的，地摊文学总是比严肃著作卖得好，但是不可能让消费者来适应厂商，只能是厂商去适应消费者。如果消费者不喜欢作品现在的外貌，那么就蜕掉旧皮，换一副青春可人的形象，来达到作品的再生和延续。

尽管在画面和系统上做的极为优秀，操作上也一再向大众靠拢，但销售结果证明了真3依然不被大众接受。这个固然有多方面的原因，但必须看到真系列本身的一些传统，也是造成玩家抗拒的很大因素。一个是剧情方面。姑且不论有多少玩家对于鲁西法与上帝的战争这种宗教剧有兴趣，真系列自身的剧情表现手法过于生僻也是个重要因素。对于RPG这种游戏类型来说，剧情是最大的重点。角色扮演的意义也是随着剧情的发展而完成的。从早期的人物只是个名字，到现在对于人物的生活、感情、习惯、爱好等全方位的描写。现在RPG对于剧情的描写越发的细腻了。但是，真系列的剧情手法却是这个潮流中的异类，甚至可以说是反其道而行之。所以常常见到不少人玩过了真系列以后对于剧情是一头雾水，哪怕是看过了中文剧情攻略也依然不明白剧情到底说了什么。

和前面说的，现在的RPG对于角色的描写越发人性化的趋势相反，真系列中的角色，反而是符号化、脸谱化的。如果说多数RPG的剧情是为了塑造人物的话，那么女神系列里的人物就是为了塑造剧情。削弱人物的存在感来突出剧本的整体性。

我用通俗的例子来比方的话：

在现实中，某资本家可能待某雇工不薄，甚至两人在私人生活上还是好友。但是这样的个体情况是不会出现在资本论中的。为了说明剩余价值理论，出现在资本论中的资本家和雇工只能是死对头，只能，也必须是剥削与被剥削的关系。——这里的人物，既是个体也是两个阶级的象征。这就是所谓象征性的、脸谱式的人物。真系列的剧本描写目的，是塑造出不同思想和价值观碰撞的世界，塑造出象征秩序的神与象征自由的鲁西法之间的争斗。人物都必须为了这个目的服务，而不能如巴尔扎克雕像的双手一样成为






喧宾夺主的东西。我相信，剧本作者希望玩家玩过以后，记住的是女神里的整个世界，而不是某几个人物角色。所以剧本里弱化了人物的个体特征，强化了人物的象征性。例如从真1开始，两个副主角没有固定的名字而是被称为LAW和CHAOS，就已经明确说明了角色的脸谱意义。（如同京剧里，不需要太多演出，是红脸还是白脸就已经决定了一个角色代表的是什么。）

这就是为什么许多人说看不懂剧情，搞不懂人物动机。因为他们是抱着角色先行的观点，等着要去看剧情发展里这个角色如何被塑造成一个有血有肉的个体，所以自然会失望了。这是为什么真系列的剧本能够表达出高度的思想内涵（作为游戏剧本来定活）。

但是过于晦涩的手法注定了无法被大多数人接受，这也是无奈的事实。玩家的目的只是为了玩游戏，凭什么一定要坐下来听剧本作者大谈对思想冲突的见解呢？

真系列的剧本，有两个人一定要记住。铃木一也和伊藤龙太郎。因为有他们两人的参与，真1、真2的剧本才会成




为将神话、宗教、政治、科幻等要素融为一体的杰作。现在这两人早已离开了女神系列的制作，因此女神系列的剧本再也无法走回老路，只能在作出一个归纳总结以后探索新的路子。真3的剧本，很大程度上也是对于前人创作的敬礼和告别。所以也只有真3史无前例的推出了“狂热版”——所谓献给狂热老玩家




的版本，表达的另一层意思，也是对于老玩家的临别答谢吧。“多年来一直承蒙关照了”的意思。此后的女神系列，将要越走越远了。虽然，对于我们这些从初代过来的老玩家来说，是个痛苦的过程，但是却是个可以理解的过程，蛇为了能长大，即使再痛苦，也必须一次又一次地把皮蜕下。厂商也是一样。

在一个已经无法靠固定FANS养活的年代，不蜕皮就没有活路。所以CAPCOM变了，NAMCO变了，就连一贯最坚持自己特色的SEGA也开始变了，现在回头去看抽屉里那些完全没有流行元素的古旧游戏，就好像看树枝上留下来的一个个蛇蜕一样，只留下纪念意义吧。

女神系列的剧本描写蛇，现在自己却也走到了和蛇一样的关头。蜕去旧作的皮以后，至少，现在我们看到的是一个完全不同于真系列的新作。不易为玩家接受的因素蜕去了，转而加入了声优、歌曲等大量流行元素，画面也更加出色，蜕皮以后，至少看起来是可爱多了。

就目前公布的画面来看，新作的画面最起码也是PS2RPG里的前三位，再加上真3狂热版的那种游戏系统和飞一般的读盘速度，有充分的理由相信这一作会是今年最出色的RPG之一。

无需再说太多的祝愿之词，蜕皮以后，蛇就会焕发青春。《女神转生》，这个有着15年历史，过去曾经是三大RPG之一的老铺，必然也会通过这一次蜕皮，注入新的活力。

7月15日，让我们拭目以待。



## 后记

自从新作截图公布以后，我就到处转贴然后观察网友们的反应。看到了一些比较典型的意见，归纳起来有以下这么几条。这里逐一加以解答。

### ——意见1：“听说女神系列很难”

这类意见数量最多，但是几乎都不是亲身体验而是“听别人说的、看杂志上写的”。虽然我个人的发言没有什么说服力，但我还是愿意以我的名誉发誓，在这里对大家说：这个游戏不难，真的。实际上，除了早期的几部作品以外，女神系列的难度在全部的RPG里最多只算中等。而且一作比一作简单。除非是从没有玩过RPG，否则绝不可能会觉得难度大到令人恐惧。为什么会给人“很难”的印象，不外乎一个原因：系统过于独特，导致玩别的RPG形成的经验无法通用。

对于多数RPG来说，只要玩家有耐心练级难度就会明显下降，所以相信不少玩家也是抱着“只要练级就好了”的想法。偏偏在女神系列里，练级并不是最行之有效的办法——真女神3就是最好的例子，单纯只是练级的话，就是LV99的主人公也会迅速被杂鱼耗死。原因很简单，己方的主要战斗力是从敌人那挖过来的仲魔，没有仲魔的协助，主人公再强，单枪匹马又能支持多久呢。于是许多玩家觉得这个游戏超难的印象就有了。“我都那样勤奋练级了，竟然还是打不下去，这游戏难度太变态了！”相信这是许多初次接触女神系列的玩家都会有的感想。然而这真的是因为游戏太难吗？还是单纯因为不了解游戏的系统呢。可惜的是，有耐心继续下去直到完全摸清系统的玩家毕竟是少数，大多数初次接触的玩家都在第一次GAME OVER以后就放弃了。好事不出门，坏事传千里，这就是玩过女神系列的人很少，但持有“很难”印象的人却异常多的根本原因。

### ——意见2：“不喜欢DQ式的主观视角战斗画面，不喜欢3D迷宫”

这个，一直以来的女神系列的确是如此。也因为这个原因许多人放弃了尝试。但是这两点从PS2的系列开始就已经不存在了。

### ——意见3：“听说这个游戏对日文要求很高，要求要有神话知识才能玩的好”

这个的第一点，只要用的攻略是中文的就解决了吧（苦笑）。至于第二点，女神系列里的确集中了世界各地的大量神话，各种媒体在提到游戏时候往往也强调这一点。但是我觉得其实也是一种善意的误导。实际上，女神系列从未在游戏的流程里充塞大量的神话术语，更不会把这些因素嵌在主线剧情中造成玩家的无所适从。剥离了仲魔系统和少量偶尔出现的神魔名字以外，女神系列的剧情主线几乎没有神话因素可言。这些东西，从来就不是在游戏里硬塞给玩家，而是放在游戏以外。类似的例子其实很多。KOEI的《三国志》、《信长的野望》、《太阁立志传》等历史题材SLG，同样是充斥着大量的历史知识，但是不会要求玩家必须具备相应的历史知识。这个就是和女神系列完全同样的情况。女神系列里的神话知识，和这些情况完全一样，并不特殊。都属于设定资料里的东西。玩家有兴趣的，看过以后自然会去了解，没兴趣的也不会被强迫学习。就像玩过《机战》以后是否去看高达的动画，这个自由，完全掌握在玩家手里。

■文/MONKEY KING　编排/宇部

【游戏专题企划】

# 颤栗之泪【经典篇】

## ～电子小说和chunsoft的音响小说～

**由于UMBRELLA研究员的一个失误，《生化危机》及其仿制者所掀起的狂潮在几年间席卷游戏界。动作AVG确实是火了，以致很多玩家完全忘记了日本AVG原本是以文字AVG为主，靠优秀的文字和剧情打动人心的。幸运的是，虽然传统日式AVG日渐式微，但它的一个分支——电子小说却在动作AVG的包围中生存下来，并且不断发展壮大。**

■作者/光明（LIGHT · SHINING）&MD2

所谓电子小说，就是"以小说文本为主，靠图像和音响增强效果，把欣赏剧情作为主要乐趣的游戏"。电子小说和传统日式AVG之间的区别是，电子小说只能单纯通过选择分支选项来干预游戏进程，而《同级生》这样可以通过指令控制主人公行动的则属于日式AVG。另外电子小说的文本比较靠近小说形式，加入了大量旁白和描写，日式AVG则以对话为主（文字解谜游戏的重点是在故事中收集情报解开谜题，而非体验剧情。）

由于剧本文字量和题材种类的放宽，电子小说的剧情和内涵水平远高于RPG和其它AVG，剧本作者不是松野泰己或堀井雄二这样的"文学票友"，而是真金白银的获奖文学家（不必全是直木赏，但最次也要有一个电击赏垫底）。虎头蛇尾，丢三落四，结构混乱，"围炉夜话"这些日本RPG的陈年痼疾在电子小说中很少见到，更不会出现早期《FF》中那种对话类似小学生聊天的情况。毕竟，RPG和动作AVG的魅力并不全在剧情，打《FF》的日文盲大有人在，而电子小说的剧本单拿出来不能成为出色的小说的话，那没有任何人会去买帐。

在各种电子小说里，以CHUNSOFT的"音响小说"这一系列成就最高，最为有名。有兴趣的玩家可以去查《FAMI通》的历代最佳游戏累积排行榜，前十除了《FF》，《DQ》，《ZELDA》这三个国民游戏外，惟一幸存的旧平台游戏就是CHUNSOFT的《音响小说3～街》，可以说，它是日本游戏业黄金时代最伟大的遗产之一。（《皇家骑士团2》和《异度装甲》目前也留在前20里。）

虽然电子小说的价值早已得到日本玩家的承认，也有一群固定的爱好者，但在中国的情况则是完全相反。《恐怖惊魂夜》应该是中国玩家最早的接触的音响小说，很多SFC玩家都接受过它的"洗礼"。不知道当时那些1小时X元在机房里包机的先烈们怎么看待这种变态游戏，但从这个系列后来在中国受到的"封杀"来看，他们一定对鬼子的"蚯蚓游戏"深恶痛绝，这与日本期待榜上《恐》一人之下（《勇者斗恶龙》永远第一）万人之上（包括《最终幻想》都不是对手）的景象大相径庭。好在随着鬼子话在中国的普及和各大杂志上剧情攻略的出现，一些中国玩家开始接触并喜欢上电子小说，《恐怖惊魂夜2》居然也小小的火了一把。笔者并不指望电子小说在中国能火到日本十分之一的程度，只希望能有更多玩家通过这篇文章熟悉电子小说，了解到并不是只有《寂静岭》才有深刻的内涵，只有《FF》才有感人的剧情。

另，关于音响小说，国内可以查到的最早的资料是94年电软上吴渭和邱东晓大侠的文章，在此谨向他们的开拓精神致以最高敬意。

## 弟切草

●CHUNSOFT●SFC●92年●《音响小说保存版～弟切草～苏生篇》●PS●剧本：长坂秀佳



弟切草的名称源自日本民间传说。很久很久以前，鹰匠（饲养鹰外出狩猎的人）中的兄弟二人家有祖传的疗治鹰伤秘方。某日，领主召集全村鹰匠外出狩猎，途中突遭天变，所有鹰皆被冰雹重伤。扫兴之余领主宣布五日后再猎，在此期间鹰匠们务必治好鹰伤否则杀头。

弟弟出于怜悯向村人泄露了祖传疗鹰秘方，事情败露后惨遭兄长砍头。弟弟的血溅到庭院的花草上显映的黑斑再无法消褪，后人称之为"弟切草"。弟切草的花意即"复仇"。

### 剧情概要

傍晚时分，驾车出游的主人公和女友奈美归途之中遭遇暴风雨，汽车发生故障中途抛锚，无奈之下迷途的二人进入一座位于深山中被茂密的弟切草覆盖着的古旧洋馆里过夜。二人未曾想到，在那一场所，一个又一个非同寻常的东西正等待他们的到来——轮椅上时隐时现的木乃伊、突然行动追杀而来的中世纪铠甲、黑暗中明亮犀利的双眸、骤然升温的洗澡水……一切的一切似乎都预示着这间洋馆已陷入某种可怕的诅咒之中……

92年，"音响小说"的第一作《弟切草》发售了，游戏的概念由CHUNSOFT的社长中村光一提出，剧本采用江户川赏得主长坂秀佳的小说《弟切草》，是《弟切草》、《彼岸花》、《寄生木》三部曲的第一作。

现在习惯了XM个多边形画面的玩家可能无法想象，只凭几张低解析度写实风格的图片如何营造恐怖感。其实，就像电影《午夜凶铃》一样，除了最后贞子从电视机里爬出来的镜头外，并没有让人感到害怕的镜头。是由导演对运镜和节奏的熟练应用使观众一直受到阴森不安的压抑，这也是日本恐怖片胜于欧美的地方。《弟》的画面构成很简单，游戏某一画面中只有一对布娃娃玩偶，但它冰冷无神的眼神紧紧逼视着玩家的心灵，令人毛骨悚然，这种暗示性的道具使画面氛围神秘而透着血腥味。

既然名为音响小说，音乐当然是重头，游戏的配乐按照恐怖电影的模式，不注重旋律的动听，而在配器方面下功夫，力图营造一种咬噬人心的效果。效果音方面，游戏采用数百种真实的音响效果烘托临场感，当游戏中电话响起的时候去接家里电话的玩家不在少数。有趣的是，有时导演反而会刻意隐去一切效果音和背景音乐，把玩家抛弃在一个寂静的空间中独处，体会"此时无声胜有声"的恐怖。这些特点赋予了《弟》强大的表现能力，并在音响小说以后几作中得到继承。

《弟》的系统和剧本结构很有想像力。游戏中的主要目的是从洋馆逃脱，但具体情节因选择路线不同而有很大变化，情节既可以是主人公和早已"身亡"的弟弟直树之间的恩怨，也可以是女友与孪生姊妹的冲突，其间穿插了完全不同的事件背景。剧情路线的确定方式非常复杂，只玩过几次的玩家难以了解其中奥妙，作者通过这种方式使不同路线的剧情相融合，减少人为衔接的破绽。剧情前后衔接的合理，事件的多样，悬疑的风格，这些都是CHUNSOFT系剧本得以傲视群雄的特点。

**电影《弟切草OTOGIRI》［导演：下山天］**

本片改编自长坂秀佳的原作《弟切草》，这次将该作品拍成电影时，没有使用通常的用于拍摄电影的摄像机，而是完全采用数码摄像机。由于采用了超越常规的拍摄手法，不光是二维三维的空间感，恐怖的西洋古堡、异样的空间世界也都表现得淋漓尽致。



# 恐怖惊魂夜

● SOFT●SFC●94年●《音响小说保存版～恐怖惊魂夜～特别篇》●PS《恐怖惊魂夜～A》●GBA●剧本：我孙子武丸

## 剧情概要

主人公矢岛透和大学恋人真理一道前往信州的滑雪场滑雪，并在附近由真理的叔父小林经营的雪山寓所住宿。但就在第一个夜晚，同寓所住宿的一位客人突遭杀害，继而惨剧接连发生……对于一个暴风雪中与外界完全隔绝的雪山寓所而言，令人颤栗的死亡威胁正来自于大家自身周围……

全剧本包括杀人事件篇（13）、雪之迷路篇（1）、间谍篇（4）、恶灵篇（2）、镰井达之夜篇（1）和分支篇——O的喜剧篇（1）、暗号篇（2）、チュンソフ党的阴谋篇（1）、迷宫篇（18）、有点H的恐怖惊魂夜篇（1）共10个剧本44个结局。（广告：对剧本详情感兴趣的同志们请参阅2004年上半年《掌机迷》上笔者拙作《恐1》小说攻略连载）

虽然大陆跟随台湾的译法翻译为《恐怖惊魂夜》，但游戏真正的名字应该是《镰鼬之夜》。镰鼬是日本传说中的妖怪，形似黄鼠狼，以锋利的前肢






为武器袭击人类。当山猫等克星出现在镰鼬群居的洞口时，由于过度恐惧这种动物就会发生自相残杀的奇特现象。无疑，作者是用镰鼬的可悲习性暗喻困境中人们因猜忌和恐惧而导致的疯狂。

《音响小说2》而且继承了《弟》的系统原型，但对比前作更像是一款新游戏而非续作。最终贩卖本数125万，在排行前列坚持数月，4年后在PS上以特别篇为名复活，加入了女主人公的视点。

游戏的图像比起前作有天翻地覆的进化。借助SFC强大的色彩表现力，游戏中直接采用照片作为背景，并加入大量特效，视觉效果在当时是相当震撼的。游戏中对人物图像的处理比较特殊，不是动画人物，也不是真人照片，而是紫色的透明人形。虽然看不到表情，但人物的喜怒哀乐都通过细微的动作表现得恰到好处，。游戏的配乐数量比前作增加不少，每一个人物都有与之相配的BGM，在关键剧情中还会有相应的变奏版，配合非常到位。

当然，只有交互效果的进化，不可能得到超人的声誉，《恐》最大的成就，





在于完善了《弟》的游戏系统和剧本结构。一般的AVG游戏，都是由玩家选择不同的行动来使事件有不同的发展，过去是确定的，惟一的，只存在对过去的不同认知，而不存在不同的过去。这样的世界符合人们的常识，较易为玩家所理解。

《恐》则不是这样。根据玩家在节点上不同的选择，不仅是未来，连过去也会为之改变。一起凶杀案可以是因为古代亡灵的复仇，也可以是某人的谋财害命，世界的构成来自于玩家对事件的不同解读。同样的事件在不同的故事里被赋予完全不同的背景，只要还没有进行解读，真相就是不确定的。这种模式就是多重剧本，每一次新的解读，都会导致跳跃到不同的剧本中。

可以看出，《恐》的模式类似人类的某些童年信仰——所见即真实，未见的，即使是已经发生的事件，也仍属于“未来”的一部分，会因为自己的行动而发生变化。对屏幕外的操作者来说，这是“探索不同的世界”，站在主人公的立场上来看，则是“通过个人的选择改变一切”。事实上，制作者在游戏中故意混淆了这两种视点，以求玩家能同时体验到两种截然不同乐趣。

《恐》的成功给CHUNSOFT带来了巨大的荣誉，但制作者并没有停下脚步，因为他们相信电子小说这一类型可以达到更高的境界。为了实现这个野心，《街》的计划出现了。

### 电视剧《镰鼬之夜》 [导演：吉田秋生]



时隔7年tbs电视台将游戏搬上电视，男女主角分别由演技颇受肯定的偶像男优藤原龙和偶像女优内山理名担当。剧中藤原与内山无意间住进和《恐怖惊魂夜》游戏中同样名字场景的度假屋，与度假屋主人夫妇、客人等共十二人，随着第一件杀人事件发生后，全员被困于密室一般的度假屋中，互相猜疑防备，原本愉快的假期顿时变成恐怖的心理对战。这部恐怖推理剧也是日本游戏软件首次改编成电视剧的创举。

# 街

●CHUNSOFT●SS●98年●2CDROM●《音响小说保存版～街～命运的交叉点》●PS●剧本：长坂秀佳

8个主人公，8个不同的人生，命运的十字路口。

人们相信人应该为自己的人生负责，否则就是懦夫。但生活并不像信念中的那样简单。

有时，你强烈地感觉到，这不是你的选择，你是被迫的。更极端的情况下，你从没有机会选择，你的生活属于不可知的力量，而不是你自己。

为破获连环爆炸案奔走的警员，想脱离帮派结婚成家的黑帮老大，面临失






业的演员，被女友逼婚的花花公子，身负血债的逃兵，被男友要求限期减肥的女店员，临近毕业却遭遇敲诈的大学生，因赶稿压力过大而精神分裂的知名作家……没有什么拯救世界的英雄，也没有超越世代的恩怨，他们不过是生活中一个个平凡或不凡的个体，一个偶然的机会，他们走到了命运的交叉点上，他们的生活从此变得混乱不堪。

转战SS使《街》的画面和音响水平相比前作大幅上升，画面解析度和色彩数达到了电视媒体的极限，还在图片间无缝嵌入了大量实拍过场，增强感染力。虽然没有加入配音，但人物终于不再是影子了。上百位演员献艺游戏（其中有不少名人，不过笔者只认得一个雪乃五月），加入大量脸部的特写镜头，玩家的震撼远不是影子可以比拟的。不过，影音效果的提升并不是主要的，《街》与前作的最大区别是制作理念上的巨变，而且远远超越了当时日本的游戏制作水平。

街采用了横（人物）纵（时间）交叉的立体结构。与《恐》的“情节导向”（通过选择进行不同的剧本，来获得不同感受）不同，《街》的游戏过程是“人物导向”的，也就是通过扮演不同的角色进行同一段剧情，来获得




不同的感受。可操作的人物一共有10个(包括两个隐藏人物),所有人处于同一个时间轴上,分头进行。当进行某一个角色的情节时,游戏采用第二人称视点,无法得知其他人的状态。角色在情节中将不断遇到他无法理解更不可能解决的困境,玩家只有不断跳转到其他人的情节中,了解事件真相,指引其他人解决问题,才能让之前的角色走出困境。为了防止有游戏攻略的玩家只专注一个角色而忽略其他人,游戏中还设立了大量的强制停止点,强迫玩家在情节进行一定程度的时候转到其他人的情节中,让所有人物的情节进程保持一致。游戏中拥有大量分支情节,会导致多达一百个以上的坏结局,但没有设计为多重剧本,好结局和达到这个结局所需要的情节线都是惟一的。即使是这样,到达真正结局也意味着长达百多小时的探索。

按通常的标准看,《街》所采用的系统和结构是极为古怪的,但实际上它非常合适。玩家不是在被动的体验世界,而要主动选择不同角色的视点来观察这个世界,了解表象背后的意义。一个角色所观察到的真相,站在其他角色的角度上看可能是彻底的谎言。一个人无聊时产生的一个微小念头可以决定他人的生死。对一方来说绝对合理的选择,对另一方来说却是绝对不可接受的暴力。一分钟前完美无缺的世界,在真相揭开后瞬间土崩瓦解。如果命运是由他人的意志和无数的随机事件来决定,那么个人意志的价值何在?我们所坚信的"真理"和"道德"到底在多大程度上是有意义的?对善恶的评价是取决于动机,还是结果?CHUNSOFT不可能给出答案,也无法解释,他们能做的只是通过游戏尽可能完整的还原这个世界,让玩家参与进来,因为——我们自己就是生活的缔造者。

### 电视剧《街~错误的人》



与其说是把游戏搬上银幕,不如说是游戏的特殊剪辑版本。直接使用游戏制作时剩下的视频,加入配音就成了一部货真价实的电视剧。因为长度的关系,只涉及了马部和牛尾的剧情《错误的人》,其他角色作为串场出现,基本再现了《街》原本的风貌。说起来,牛尾(和马部是一个演员)的声音确实很流气……

## 恐怖惊魂夜2

●CHUNSOFT●PS2●2002年●剧本:我孙子武丸

### 剧情概要

主人公矢岛透和真理意外收到《恐怖惊魂夜》游戏制作人我孙子武丸的邀请函,于八月十五日前往某一孤岛上的三日月馆接受款待。渡船之上船长哼唱的诡异歌谣给此行蒙上不祥阴影,在迷雾重重的三日月馆二人所面临的将是一个又一个犹如噩梦般的体验……





全剧本包括童谣篇、超能力篇、底虫村篇、阴阳篇、惨杀篇、洞窟探险篇、官能篇、妄想篇、我的青春篇、我的恋爱篇和蕨菜歌谣篇,总共11个剧本105种结局。



事隔7年,2代的制作目的和1代完全不同,CHUNSOFT不想再费力探索新的游戏表现形式,干脆用新技术把续作搞成华丽的新瓶旧酒。系统完全继承了SFC的前作,但为照顾SONY玩家比较"LIGHT"的水平而设计了很多体贴的功能(比如拼犯人名字时可以查之前的事件片断,在《街》里根本想都别想,拼不出只能重玩)。相对的,游戏的画面比前作有了革命性的变化,照片背景被电影水平的CG动画代替,人物虽然还是影子,但却用多边形生成,一举一动与真人无异。这样的效果,即使去掉游戏中的文本,也足够在三九天把人吓出感冒来。有如此的"诚意",《恐2》在日本想不火都不行,甚至有很多连五十音都不认识的中国玩家,为了感受高科技打造的"清凉一夏",愣是抱着小说攻略把《恐2》翻了。如果剧本作者我孙子武丸彼岸有知,或许会抱头痛哭一场吧……

(广告:剧本详情参阅2003年下半年《电软》的《恐2》剧本小说攻略连载,作者也是"LIGHT"哦)

## 彼岸花

●ATHENA●GBA●PS2●2002年●剧本:长坂秀佳



彼岸花,又叫曼珠沙华,来自《法华经》,摩诃曼陀曼华曼珠沙华,意为开在天界之花。传说此花是接引之花,花香有魔力,能唤起死者生前的记忆。主人公志乃有沙收到来历不明书信,仿佛受到死去恋人的感召一般,她动身前往故地京都。途中志乃结识另外两名同年女性融和菜つみ,同样的悲惨过去使三人成为好友。她们还不知道,在目的地等待她们的是接连不断的复仇惨剧,就像山上绚烂的彼岸花田,被往生的怨恨染成血红色……

《街》给CHUNSOFT带来了名誉,但也使他们感到长坂秀佳的创意过于前卫,所以断然拒绝了他之后的计划。无奈之下,长坂只得把自己的新作交给ATHENA制作(曾制作SFC《夜光虫》)。本作的剧本由新干线篇、京都篇、鬼谷寺篇三部分构成。通关一遍后可由任一地方开始游戏,结局数增至187种。PS2版画面采用实拍背景与CG人物结合,GBA版是动画风格。

《街》的重点是"理解世界",《恐》的重点是"体验剧情",而《彼》的重点变成了"扮演角色",玩家不再作为一个拥有全知视点的读者参入,而是直接扮演游戏中的主人公,体验悲怨旋涡带给人们的痛苦。游戏虽然采用了多重剧本,但玩家无法像《恐》一样得知自己所处世界的真实位置,只能与角色一起迷茫地探索,在恐惧中颤栗。和名字"彼岸花"一样,游戏的剧本结构引入了轮回的概念。游戏进行一次,得到的是一种结局,但第二次游戏即使走同样的路线,结局也会变化,很多前



(C) 2002 Athena/長坂秀佳

次未解的谜题将得到解答。玩家重复游戏的次数越多，就越能深入故事，如同转生轮回一样，在彼岸花香气的引导下想起前生的事情。




拥有如此的内涵，《彼岸花》可以称的上是一款优秀的游戏，但它又确实不符合一般玩家思维习惯，这样的变化无异给慕名而来的老玩家很大打击。最要命的是，ATHENA糟糕的技术力使得PS2和GBA版本画面不堪入目，导致《FAMI通》给出了2X的超低评价……

(PS：PS2和GBA版的区别相当大，想玩的人最好能玩全两个。)

**电影《彼岸花EQUINOX FLOWER》[导演：小津安二郎]**



……其实这部电影与游戏完全没有关系，是小津擅长的家庭伦理剧，只是名字相同而已。因为牵涉到佛教的轮回苦难，彼岸花这个名字一直被艺术家广为借用，不只电影，歌曲，小说，就连《GUNSLINGER GIRL》的《埃尔沙之死》在改成动画之后都更名为《彼岸花LYCOIRS RADIATA HERB》。

## 音响小说的未来

从游戏理念和内涵深度来说，CHUNSOFT几代音响小说的成果至少足够其他日本厂商消化10年。像《街》这样的作品有可能永远无法被他人仿制，毕竟优秀的厂商遍地都是，但合适的剧本作家和导演是不世出的。相对而言，《恐》的模式更利于后来者学习，因为多重剧本的重点在于创意的多样化而非结构的严谨，尤其适合日本的同人创作传统（特点是结构松散但体系庞大）。

不久前得知《街2》的开发计划无限期中止，原因是长坂和CHUNSOFT在游戏理念方面的不合，虽然看惯了业界的风云起伏，但这样的消息还是让不禁人扼腕叹息。笔者希望，代表了日本游戏剧情和内涵水平的音响小说，能有一个美好的未来。

## 其他电子小说

### 推理小说

●代表作《北斗星之女》（剧本：西村京太郎）/《夜想曲》/《众魔女之眠》（剧本：赤川次郎）

前面提到，为了保证质量，日本电子小说的剧本作者多是职业作家。所以很多游戏干脆就把作家的小说直接拿来作为剧本。推理小说是非常适合改为推理游戏的，它比推理小说多了临场感，比推理电视剧多了时间的掌握和选择性，可以让玩家全身心的投入其中。不过由于玩家可以通过试错来完成选择，把游戏彻底变成被动观看的小说，所以这种游戏对于非推理小说迷来说毫无吸引力。

### 恐怖故事集

●代表作：《XX恐怖传说》(BAN-PRESTO)/《平成恐怖新闻》/《百物语》

有人说，每一个蒙古牧人都是一位歌手，同理，每一个日本人都是一位恐怖故事迷。日本有多少学校，就有至少七倍的恐怖故事，所以很多电子小说干脆都做成恐怖故事集。这类作品的表现形式多样，有的偏重探索谜团，有的偏重阅读故事，但基本都脱




离不了都市怪谈的范围。剧本不是出自一人只手，而由大量有严重失眠症状的公司职员和眼圈发青的无聊作家联手炮制。如果玩家玩腻了超级大作，用这种游戏"清凉"一下是不错的选择。

### GIRLGAME

●代表作：《AIR》/《KANON》(KEY)/《MISSING BLUE》/《L的季节》(TONKINHOUSE)

实际上电子小说最活跃的领域不是映像作品，而是2D美少女游戏，很多作品干脆抛弃了系统这一累赘，只靠画面和剧情来吸引玩家。诚然，这样将造成游戏性







缺失，不过对于大多数文字AVG爱好者来说，"玩系统"的魅力远远小于"玩剧情"和"玩人设"。

相对来说，TONKINHOUSE作品的系统比较有特色，《L的季节》（主题曲由小松未步演唱）引入了"并行世界"的概念，游戏中的世界是多重的，在一个世界中作出的选择必然影响到其他世界。玩家一次只能选择一个世界进行，但却可以先后从两个角度观察其影响，而且只有在连续完成两个世界的进程后才进入真正的结局。游戏从结构上引入了副部的概念（而且是两个部分互为主副），试图使玩家能够获得一个立体式的体验。可惜的是，游戏采用的校园风格妨碍了内涵深挖的可能（角色都是隶属空手部的褐肤银发雪女和性格内向害羞的死神一类），终归结底，这不过是又一组风格独特的校园故事而已。

而KEY社的游戏则彻底贯彻了"剧情至上主义"。这些游戏除了多周目附加情节以外没有任何系统可言，游戏过程是一路连打按下来，人物都是要命的大饼脸，但由于拥有麻枝准执笔的催泪剧本，很多男生在完成游戏时都是泪流满面。就如同没有任何思想性的《俄罗斯方块》令LU为之着迷一样，没有游戏性只有剧情的《AIR》也有无数疯狂的爱好者。一款游戏要想成功，关键不是面面俱到，而是要做出自己的特点。

## 真～音响小说

●《真实音响1，2》(WARP)

估计很多人都听说过《真实音响》这个游戏，其空前绝后的"有声音没图像"不仅颠覆了以前大部分的游戏概念，而且导致了中国玩家对其的一致封杀。

其实饭野监制的这款游戏不过是一个互动的广播剧而已，也可以说它是"音响小说"的DRAMA版。游戏中的背景音效把气氛烘托得很好，柏原崇和菅野美菜的配音也很到位，估计日本玩家很高兴能闭着眼体会这个游戏的乐趣。但对中国玩家来说，地球上没有比《真实音响》更加扯淡的游戏了，有那时间还不如去听外语听力磁带。笔者曾抱着"我不入地狱谁入地狱"的想法玩了DC上的2代，惟一的评价就是——失眠患者的福音。



*动漫周边高档精品大突破!!*

# 终于可以炫耀一生!来成为炼金术师吧!





身为炼金术师的你怎么能够没有银时计!!




## 动感新势力特别纪念版
## 银时计豪华大礼包

### 炼金术师专用银时计
国家炼金术师特制认证纪念怀表,COSPLAY必备
海外售价折合人民币超过800元

### 音乐炼成阵
**(精装主题歌集CD)**
钢之炼金术师已发售单曲
全集加经典配乐!



### 炼金术师资质认证书
成为炼金术师的文字证明,炼金术基本规则全收录




FULLMETAL ALCHEMIST
钢之炼金术师
豪华大礼包 银时计
钢之炼金术师
你也可以成为炼金术师
「包装封面暂定」

**超值价:49元**

## 近期限量发售,现已接受预订

**邮购方法** 地址:北京安外邮局75信箱 发行部
邮编:100011 联系电话:010-64472177 邮资全免

中国邮政汇款单

收款人姓名:发行部
汇款金额(小写):¥ 4900
附言:购:银时计大礼包
收款人地址(或开户局及帐号):北京安外邮局75信箱
收款人邮编:100011
汇款人地址:××××××
汇款人姓名:×××
汇款人邮编:××××××

百分百时尚动画音乐资讯

全新型动画影像/音乐欣赏导购读物 2004年6月号（总第16期）

# ANIME NEW POWER
# 动感新势力



超值赠品大派送！

16
ALL ANIMATION
9.80RMB
JUNE.2004




赠品1：HARO手机挂饰





赠品2：双面海报

赠品3：两套名信片随机获取

## 动画新作
■最游记RC
■忘却的旋律
■MONSTER
■天上天下
■爆裂天使

## 魂之轮回
■「新世纪EVA」使徒新生MTV

## 以你为名的光芒
■电视动画「名侦探柯南」主题歌MTV

## 菅野洋子辉煌十年
钢之炼金术师 疑云欲来风满楼






动漫主题歌专辑CD

双光盘 5月23日上市

VCD+CD+32页全彩说明书+丰富赠品+CD歌词包装

菅野洋子十年创作
代表曲目18首收录
附中日文对照歌词与CD包装

仅售9.8元

邮购地址
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011（邮资免取）
联系电话：010-64472177



# 次世代传媒联盟 新书大好评热卖

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷



电软10年庆典之二：再现最终幻想大人气金色陆行鸟可爱造型。精心设计制作，人见人爱。附赠陆行鸟CD及陆行鸟乐园手册。限量大超值。

## 金色陆行鸟

■定价22.80元(含挂号邮费)　6月中旬出版




国内动漫周边高档精品大突破！特制炼金术师怀表。精装主题曲CD、炼金术师资质认证书。彰显男人魅力，霸气男人必备。终于可以炫耀一生。

## 钢之炼金术师怀表

■定价49.00元(含挂号邮费)　近期出版



电软10年庆典之一：购合金装备索利德全金属雕像，即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》。三件精品捆在一起，精彩加精彩，不容错过的绝好机会。

## 合金装备三合一

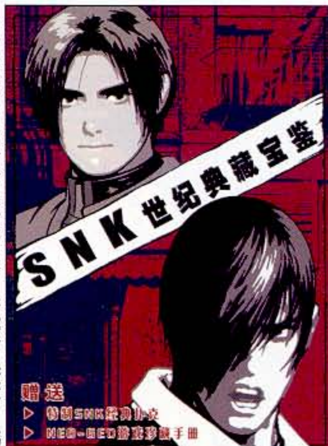
■定价50元　现货供应




动新(1-6)期内容全收录。10张VCD+CD，精印全彩合订本，歌词本，特制塑料包装盒。另赠游戏光盘精品《电新》红宝石MTV，收藏欣赏精品。

## 动感新势力2003上半年合集

■定价48.00元　已出版




全景展示SNK耀眼的辉煌与令人扼腕的衰落。韩国的狂热和再生。双DVD品质，100款SNK游戏画册及KOF赌场级扑克。格斗FANS的梦想与遗产

## SNK世纪典藏宝鉴

■定价25.80元(含挂号邮费)　已出版




人气度最高的动画资讯杂志，本期特辑为菅野洋子辉煌十年及CD。特赠哈罗手机链。最新圣枪修女与炼金术师海报，机动战士高达明信片等。绝对超值

## 动感新势力16

■定价9.80元　5月23日出版

### 电子游戏软件

2003年13期(动漫金曲)、14期(街霸音乐)、15期(王国之心)、16期(特制团扇)、17期(足球CD)18期、19期(史克威尔经典音乐)、20期、21期、22期、23期(FF水晶编年史)、24期　9.80元

2004年第1、2、3、4、7、8、9、10、11、12期　9.80元　(5/6春季合刊全部售完请勿邮购)

### 掌机迷

第8、12期(纪念版已售完) 13期　10.00元

### 动感新势力

2004年14、15期　8.80元
第16期　9.80元

### 电玩新势力

2004年29、30、31、32期(DVD+CD)　9.80元

### 游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

| | |
|---|---|
| 金色陆行鸟(含挂号费) | 22.80元 |
| 钢之炼金术师怀表(含挂号费) | 49.00元 |
| 动新2003上半年合集(1-6) | 48.00元 |
| 动新2003下半年合集(7-11) | 48.00元 |
| 合金三合一(含挂号费) | 50.00元 |
| 动感新势力银版MTV(第二刷) | 9.80元 |
| SNK的历史DVD(含挂号费) | 25.80元 |
| 标准掌机典藏.2003 | 20.00元 |

### 电玩动漫经典CD

| | |
|---|---|
| A01 最终幻想1-10(已售完) | A04 红宝石MTV |
| A02 樱大战 | A05 超时空要塞(已售完) |
| A03 恶魔与天使 | A06 动漫电玩金曲集 |
| B01 樱大战2 | B04 最终幻想XI |
| B02 高达经典名曲(已售完) | B05 合金装备本质 |
| B03 最终幻想X-2(已售完) | B06 任天堂交响曲(已售完) |
| C01 吉卜力动画(已售完) | C04 KONAMI游戏金曲集 |
| C02 动漫歌曲(已售完) | C05 街霸3音乐精选集 |
| C03 寂静岭珍藏音乐 | C06 王国之心音乐精选集 |

CD定价：6元/张。一次购买5张及以上5元/张。邮购时注明前面的编号即可

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177　邮资免取

电新DVD第五弹出炉

绝赞热卖中！

囊括三张音乐CD
直逼你的欲望极限

• 怀旧游戏金曲集
• 莎木一章交响组曲
• 影之心2金曲精选CD

3张CD光碟+1张DVD5 9.8元

2004.5

电玩新势力 DVD GAME NEW POWER

超级新品
异度传说II
全新事件大公开！
皇牌空战V
高清晰度预告片

巨作殿堂
FINAL FANTASY XII
全世界瞩目！！超长超新演示动画！！

达人道场
全日本VR战士大赛精选实录

爆炒CG
九怨完整剧情CG
盖娜电影版震撼片头

金曲MV
真红之泪
Follow Me

特别企划
缅怀－横山光辉

DVD中收录2张CD
莎木～一章 交响组曲
怀旧游戏金曲集
加附赠CD
影之心2 金曲精选

VOL.32 DVD+CD

日本成人游戏前线 III




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177 邮资免取

登陆www.vgame.cn，进入《电软》页面，你就可以连接到闯家的聊天室，到那里给木木发来信息，我们可以更加方便的进行交流。

电子邮件: game@gameach.com
联系电话: (010)64472187

读者大队

天生我才看闯家·责编小木在这里大问候一结

# 闯关族的家

风林主持

前面谈了太多的一三，在闯家里我就少说点吧，看多了累。

发现西单的火锅真的不错，有时间的朋友去那里转转或许能碰到本人。

难道风老师的幽默细胞真的减少了？不是吧，自己觉得青春永驻我心啊。



摄/北京 京哲




自以为是个老家伙了，但没想到E3开展后却兴奋得像个孩子，虽然不是秃小子吧。每每为一款新软件的发表而惊呼，虽然风某没能亲临现场体验一段段让人心跳加速的时刻，但安实呆在编辑部里静看天下风云变也未尝不是一件快事。毕竟游子步天涯，最亲莫过家。编辑部对我来说是个小家，而这个栏目就是一个大家了。能够有那么多眼睛不住的盯着少少的五个版面，每次新杂志出来的紧张程度只有自己知道，每次杂志的意见反馈回来自己都会在乎评价的高低，即便是错位于1%，也让人心肉惊跳。大概是自己作为编辑小小的责任心在作怪吧。这期杂志页码全线狂飙，为了能够充分的报道好这次E3盛况，编辑们即便大砣增加自己的工作量也不在乎啦，而且这次还随书附送两种 FF12 海报，应该说来非常超值了吧！有好些读者来信说风某老是自吹自擂，虽然自己觉得有点冤枉，但既然本质上是“西瓜老王”（瓜王？），因此自卖自夸一番也就时而难免了，希望大家能够见谅就是。总的说来，风某人在言谈中涉及“促销”内容的还是不多的，偶尔有个小辫子，不显眼的话您就放我一马好了。就像上期的“风老师”一事，倒真的是没想到自己在闯家里的小小自嘲就招来了别人心理上的不快，被骂也是活该，枪打出头鸟，谁让在自己的地盘里太过撒欢了呢！在此带过，以后即便自嘲也要顾及一些别人的感受，又上了一课。结稿前又看了一摞回函卡，幸好还有读者乐意翻开电软第一先看这个栏目，欣慰欣慰。这期E3是重头，不知道能先看这里的朋友又会有几多……本期闯家真是精彩啊！

如上图，谁如此风流倜傥（呕），英俊潇洒（呕）？先不管到底是谁，本期来自广西壮族自治区的澈竹读者对风某留了一句最实在的言：夏天到了。……是啊，夏天到了，编辑部里已经开启了空调，工作的时候只能在徐徐凉风的吹袭下才能保持清醒。就是这样一句“夏天到了”。风某真的感觉到我们之间的友情远不是书面交流那么简单。



生化/LUYING

■ NDS终于公布了，PSP也一样。已经很长一段时间没有闻到过战争那硝烟弥漫的味道，任天堂很有创意，SONY很会包装，也很会经销。但在这场新世纪的掌机大战谁胜谁负都已经不重要了，因为他们的战争造福了我们玩家，我们可以享受到不同的游戏。任天堂让我们可以去寻找着童年时代的梦，SONY让我们感受到现代金属的气息。双赢是难免的，只是看谁可以取得更大的成功，让我们去见证这段会让后世津津乐道的战争吧！（江西鹰潭 卢锋）

■ 风秃子，给老子记住，电软什么时候要是不办了，可要告诉我一声。因为，我感觉还是死在电软前面比较好些。因为，没有电软生不如死啊！（河北唐山 Paradise）

■ 我也曾经有一段时间对游戏产生过厌倦感，那段时间也并不是没有什么好游戏，反而是“好游戏太多了”，说实在的，大部分玩家玩的是盗版，因此对游戏不会珍惜。（长沙大学 陈超）




什么时候电软可以随刊赠主机呢？（徐州 Gas Snake）/ 看了很多年的电软了 也玩了很多游戏了！可不知为什么不敢给电软写信啊！！为什么……………………（暴走状）（天津 我是高手我怕谁）/ 为了买GBA,连着三期没买《电软》，沉重的代价T_T!（浙江 foxmch）/ 风哥啊！剪短了吧！别想了！你不像明智左马介的！！（贵阳 SNAKE）/ 家是《电软》最温馨的地方，累的时候就想到家中坐坐。（唐山 李云峰）/ 11期电软我买了3本啊，555……先在一相熟的书摊买了一本，靠！没有多罗手机链？！换一家再买一本，哈，手机链有了，可书在火车上丢了！只好再掏9.8元了……（广州 dArK）/ 闯家，乱就一个字。（云南 大侠路路）/ 我很想买PS2，但看了看腰包，才够买根雪糕的，郁闷中……（大连 侯盛滨）/ 闯家的乱也是一种水平。虽然乱却能看完全部文字，风林你是怎么弄的啊~~纳闷ing（天津 残·梧桐）/ 勤学深思，创新超越！（广西壮族自治区 澈竹）/ 当我放下GBA时，我拿起课本。当我放下课本时，我又拿起了GBA。（每天都在循环着）（南昌 日本人）/ 风林大人，你们的编辑部离地安门不算远吗！！是不是也抽空去溜溜呢？我可离那很近呦，每周末差不多都去，说不定碰到“秃哥”你还能要个签名呢！（北京 小浣熊）/ 疯林，把头发给剪掉，要不然就要组织群众亲自动手了。（北京 S.W.A.T）/ 看见“世嘉铁杆”我彻底无语。感动的一塌糊涂。（容县 Llizn）/ 风林不用太在乎你的头发，不就是几根毛吗？随它去吧！（本溪 黑翼）/ 家，真的温暖。点心真的好吃！电软编辑真的好欺负！（河南新乡 山崎樱）/ 电软够狠，电击中的飞月居然只有手！（晕）（云南大理 chocolate）/ 现在的家有点太乱了，各种颜色、大小的字体充斥其间，看久了会头昏的......希望能够整顿一下，长假过完了，偶尔勤快一下吧！（地狱 DEATH）/ 最近用编辑们的奇言妙语拼了一篇文章交给老师，竟然得到表扬，可见众编的水平，强！（河南洛阳 张华锐）/ 十载春秋，由孩童到成人，怀里的电软也越来越好看……人生的辉煌要继续谱写，电软的明天一定会更好，加油！（广西 桂林 WING）/ 这段时间玩FC,感觉到越简单的游戏越能让人发出会心的微笑和真挚的情感!!感谢老任,期待NDS!!!（上海 张奕）

本栏目特别感谢美工作者 合金火腿 以及全国玩家的鼎力支持。大量欢迎读者来信来稿，丰富栏目内容。奇思妙想，包罗万象。




上期杂志，我绝对不相信，1200台街机，20分钟就清理了。政府绝对没有如此的效率。（天津 刹那）/ 风兄，我知你好（四声）多罗，但你不能让《电软》连着把多罗当赠品，这会威胁到男性读者的人身安全。（MM一见多罗就要，不给就抢，抢不到就一哭二闹三上吊）（内蒙古包头市 张琛光）/ 曾经有个真版的FC放在我面前我没有珍惜，等到变压器坏的时候我才后悔莫及，人世间最疾苦的事莫过于此。如果再给我一个变压器，我会对魂斗罗的BOSS说“我要扁你”。如果在上面加个期限我希望是一小时。（南京 荆轲）/ 个人感觉风林和大象的发型像“鬼武者3”里两大明星主角的发型。二位演技这么好，可以在电击里来个鬼3的模仿秀啊！（广西南宁 周航） / 看了风哥的发型，我对我的头发就越来越有信心了！哈哈！而且，知道了说谎的最高境界就是：骗过全中国!!!（贵州贵阳 snake x）/ 近日未来女友已升为准女友！！！高兴；九怨也完美通关！！高兴；PS2放她家被索！！！！高兴(含泪）！！！（成都 JINKI）/ 有游戏的人生就像吃德芙巧克力，先苦后甜。（贵州 刘幻羽）/ 电软为了扩大销量，应该发行56个语言的版本，以适应我国56个民族。那样销量一定大增。（北京 杨艳鹏）/ 电软越来越不行了！~不是我胡说也许是小编们随着时光长大了，写出的东西越来越没力量了。作为电软FANS的我不能不说两句了。（北京 福）/ 我什么主机也没有（因为没有银子）我只有一台GBC，但我就是爱看电软。（河北 多云转晴）/ 常年在个电脑论坛混！觉得编辑们的电脑和数码产品知识水平不是很高呀！寒一个……（宜宾 SALA3153）/ 关于戒指的争议两个多月了,最近忽然发现这个戒指变大了，热胀冷缩吧！南宁这几天够热的，北京不用说了，我终于可以带上了，说不定现在很多玩家没有再拿来试试，告诉你可以平息某些人的抱怨了。（南宁 莫彗星）/ 家没有以前有意思了，以前打开电软我第一眼就是先翻到家看看有意思的事。现在有点乱，也不如以前吸引我了。风兄要改进！（北京 Jason Chen）/ 风哥，我们这收二手头发，价格公道，童叟无欺，你要不把头发寄过来看个价？我后悔没从今年起每本书买十本，因为如此的话电软送的赠品就足可以让我开个精品店，我可以把买书当拿货啊！（长沙大学 陈超）

**看到现在的闯家，仿佛又回到了那个整天抱着黑白页电软狂啃的日子，并不华丽的纸张透出的是难以名状的感动与朴实，十年的电软已不在是一本读物,而是引领十年来中国玩家的文化。看电软没有抱怨,只有感叹与欣慰，加油！（成都 白银邪翔神）**

■ 掌机迷可以把购买GBA和SP，以及GBA周边的东西出一本专刊吗？以前掌机迷介绍购机的时候没有买到，现在想买一本专门介绍的书。希望掌机迷可以出一本这样的书帮助玩家。或者做成电子图书放在光盘里也可以。以前有好多没买到。（安徽·马鞍山 Ex）

其实我们早就动过这个念头，毕竟这会是一本非常实用且对广大掌机玩家的游戏生活非常有帮助的一本工具书。但最后经过再三考量后还是决定放弃，一来是掌机周边多如牛毛，在选择和收集上需要花非常大的力气；二来是需要对每个产品经过非常详细非常科学的考察后才能进行书刊编辑，如果不这样的话，单纯的产品介绍实际上意义并不是很大。而要把各种掌机周边都收集来一个一个试用，这个工作量和需要花费的财力恐怕都不是编辑部能承受的。因此，我们还是尽量在电软科普园地和掌机迷的软硬兵团栏目中逐一介绍，希望玩家能够留意。

■ 风林，说真的，sony的playstation2真不是为中国家庭设计的，防尘能力实在是太差了，我的ps2在学校用了2个月现在机器里至少要有二两土，而且光头过脏读盘也好烂（可能也因为男生宿舍比较……），后来我效仿国内光媒工业超强纠错的秘诀——增加功率，哦，竟然没事了，再多的灰尘我的小P一样工作勤奋。只是没有调好，现在cd是一概不读……好惨。（天津 shiro）

都说PS2吃土，其实搁我看还是大家没做好房间的卫生工作。您怎么能把PS2这样的高尖端设备放在“暴土扬灰”的卧室里呢？更可怕的是您怎么能够自己动手改调光头功率？若是手上一吃软,光头说再见，那时候您不哭才怪呢。其实家用主机是非常怕土的，尤其是PS2和XB这类抽屉式的硬体设计,盘仓如果不及时清理，是很容易积尘的。虽然清理起来蛮麻烦，但价值上千的设备，您使用起来怎么也得爱护点儿，别当是国产的烂DVD机器那样随便拿烂盘就读，环境多恶劣都不怕……这可是PS2啊……一说起来自己的心都疼……

■ 前几天入手了EYETOY，回家就疯狂了一天，直玩的两臂酸疼，再也无力为止,因为这，我已有3天没动那游戏……游戏确实很好玩，不知木木玩了后感觉怎样？今天闲的无聊就把EYETOY接到自己的计算机上，效果挺好的，木木有兴趣的话发给你改法，推荐那些有EYETOY没摄像头的各位玩家。（泊头市 炎神龙）

最近也一直想入手EYETOY，一来是减肥有利，二来是用在PC上效果确实不错，编辑部的SF高手就曾经用自己亲买的设备现场给风某实验，看后自然赞不绝口。现在散装的EYETOY摄像头价格已经非常低廉，不到三百元就可以抱回一套来爽。当然，想玩游戏的话您还得把正版游戏抱回来才行。总之是笔不小的开销，现在还做着思想斗争，您说我是买不买呢……

■ 风林，大陆行货PS2的实况足球什么时候发行啊？你们应该知道的吧！希望你能回答我，我已经等了好久了，大陆PS2放在家里一直都没有用，真三过无双2都已经全部打过去了。（一定要回答我！不然的话我就去工商局投诉你们，嘿嘿）（上海 toya）

据悉，行货WE的发售时间已经如箭在弦，大家马上就可以拿到手中了。在这里恕无法透露具体时间。留意我们发售表的读者一定会了解到“恶魔猎人2”已经发售了，电软是国内第一时间报道的媒体，今后在行货方面我们也会给大家奉献更快的消息，请留意我们的发售表好了。另外，行货游戏的发售速度明显加快，虽然还没有实现当初每月三款软件提供的诺言，但总算让大家看到代理商们确实在不懈争取，而且近期还将有几款意外新作会出现在我们的报道中，敬请各位留意行货的动向。

■ 电软的新编辑“北斗”为你们电软赢得了一位新读者啊！135期的《记事BOX》“北斗”亮相，长的和本班的一位同学极其的相似，连穿的衣服都一样（汗）。书传到他手里他楞了一分钟说：“我从今天开始就要买这本书了！”（原因至今不明）不过他也是一位游戏爱好者，你们其他编辑请“北斗”吃饭吧！！（新疆 乌鲁木齐 X-ROCKMAN）

说起来风某人应该是典型的大众脸，长的像的人应该很多……北斗君是那种不能身藏不露的类型，虽然“体积”不大，但内功颇深，最可贵的是北斗君天生的搞笑才能非常了得。不过……我正打算做完本期后让他请我吃火锅呢……难不成计划要破灭？

**每期送小礼物，女友问是不是在外面养了个小的！（GZ SMALL DOGW）/ 我的PSII现在有个怪现象：刚开机时一切正常,5分钟后彩色画面变成黑白画面,再过5分钟连黑白画面都没了……但奇怪的是播放DVD时一切正常……郁闷！（徐州 悠闲的翎儿）**

■ 发现电软现在存在 个问题，就是在游戏攻略那有许多地方写的不是很明白,往往要试几次才能弄懂咋回事，甚有些地方是非颠倒，还有些是完全错误的攻略。不只是别人投的攻略是这样，发现电软编缉部写的也存在相同问题，就拿第二次机器人大战α来说，第33话的选择路线上按书上所说去选的话，结果下一话是到根本不是书上所说的那话，汗……还有获得隐藏机体和武器也存在相同问题，是不是印刷问题？还是……作为电软的一位忠实读者希望能修正这个问题！（广西 罢不动）

您说的还真是，我们的攻略确实还或多或少存在小小的瑕疵，但就是这小小的问题就成为玩家无法通关的关键，如刺在喉，让编辑们好不难受。为了能够让大家更加认真的监督我们的工作，近期将会实现一个极其残酷的刑罚m具体方式将在下期或隔期刊登。

■ 高三了,不容易！看了这期的电击收藏后。看了大象的那段"检讨"后,心里怪不舒服的，做编辑不容易啊……其实我个人非常喜欢那个情景剧，可是大家并不支持。不过，真得很感谢电软能在杂志里讲述游戏人的故事，玩游戏12年了，说真的，我从没对他降温过。希望你们也是！买电软后，对我最大的帮助就是让我脱离了盗版，记得曾经风林极力鼓励大家反盗，那时我正在筹备买PS2，经过考虑，我没有安装直读。至今，我还是在坚守阵地，从未动摇……我，玩得很快乐，也很自豪，我错过了不少大作，但把握了更多……十二张，我的心血！（北京 BB.KAZUKI）

与盗版说拜拜，那是迟早的事情，不管您乐意不乐意，不管是您自己主动离开还是被迫。随着主机硬件的防盗措施越来越严密，游戏机给盗版商的机会越来越少。道高一尺，魔高一丈的说法在技术化的游戏业必然不会成立，而倚靠盗版来满足自己的游戏欲望的行为在不远的将来也无法继续下去。对心存侥幸的玩家，风某还是奉劝各位早扶正早受益。

次时代的影响：时代不同了，五指都一样。主机不同了，拇指最重要！ 天津 松涛

听说风林的真·无双发型公布出来了吗？是在哪一期公布的啊！ 汕头 纯白狼伊の言

# PS3的N-GAGE进行时







**看到我们手上的PS3是不是很羡慕啊！（不要流口水哦！呵呵！）开玩笑的啦！我们是两个痴迷的电软读者，也是两个很想很想上镜的读者，希望这张国人自己N-GAGE用法作品能够坐上电软的游戏列车！祝电软越办越好！（X-bone（瘦）和Berry（胖））**

**我说你们俩人也真能恶搞，估计久多先生看到后鼻子非得气歪了……不过创意不错，看多了国外玩家的N-GAGE方式，看到咱们自己人的还真是亲切的不得了，而且那个PS3设计的真是完美啊，实在是想拥有这样一台PS3，看来SCE也不得不屈膝于卡带之下……抄袭FC都不带眨眼的。另外，两位的表情也都蛮专业的，比风老师上镜要好，在这里特别表扬两位的牺牲精神。也欢迎更多读者能够发挥自己的想象力，一起充实闯家，让每期都能精彩。**

**经典之所以经典，是因为记忆的单面性：非好即坏。美好的东西也许更适合留在记忆中，到了现在，如果你费尽周折去刻意寻找经典，让她再次呈现在你面前时，也许会发现，曾经美好的东西是如此的平凡，记忆中的美好会瞬间变得苍白扭曲，找到的是只是失落与茫然。所以，还是把美好的东西留在记忆中吧，她属于那里，不可亵渎却是如此脆弱，请不要打扰她，只需静静地守在她的身旁，感受她的温柔就够了……（北京 许峰）**

其实经典是存在于任何时期的，因为每个人都有不同的价值取向，那么经典一说对每个人自然无法同等。有时候经典就悄悄地出现在你的身边，而你却没有发觉。掰开手指随便数数就可以划拉出不少配得上经典的游戏。或许一直以来我们把“经典”抬得太高，或许我们应该让“经典”彻底的庶民化，就像我在封面上特别注明“庶民主义”，这应该是我们当今对待游戏、对待与游戏相关产品的一份态度，勿误造神。说的老百姓一点，只要是你认真玩过的游戏，那就是经典的。




崔国伟

**闯进游戏不凡世，关心电软兴与衰，族人亲密无间道，的确使君心神振，家里无比是温馨！（武汉 彭志新）/ 用新主机玩盗版游戏，就如同让健康人学抽烟——害人害机啊。（山西省阳泉市 庞博）/ 我怕PSP会输，但我更怕NDS会赢。（海南 PSP）**




可以不洗脸，不能没电软（广州 张立鑫）/ 希望电软里能开办一个以讨论游戏BUG为主题的栏目,我觉得BUG也属于游戏中的乐趣之一,不是吗?最后希望电软越办越好,蒸蒸日上!!!（浙江慈溪 冰之佐助）/ 走过从无到有，懂憬到现实，支持电软到现在，无怨无悔，现在已经三十多岁，电软带给我太多实实在在的快乐，越办越好。（吉林榆树 李）/ 我在玩PS2的<杀手13>,我是不喜欢用什么金手指什么的!!我觉得那样会失去游戏的意义!!我也不是绝对反对的!!但是我从来没有用过!!!（河北 张皓）/ 我觉得“日文地狱”这个节目不怎麽样，也许是因为我懂日语的缘故吧。每次登出来的内容大多都不实用，无论是在游戏中还是在生活中。我衷心的希望这个栏目能够办的让我无话可说，我只能说再努力，你努力的成果是我享受的级别。（安徽蚌埠 徐霖）/ 最近开始丢东西了，当年手机不见了总能找回来，可如今我刚买的GBASP一个月还没玩到就神隐了，加之感情不顺利，我决定这段时间疯玩游戏发泄以一下。（上海 王铭亮）/ 根据我在本班掌机迷的中的调查，大多数人对NDS情有独钟，而PSP则少人问津……SONY危矣！！！（北京 小李）/ 电软不能一错再错了，魂斗罗怎能是namco制作的啊(p24)，虽然这篇文章创意不错，但是一个小小的错误就是让人不舒服：电软怎么不把每期各个栏目读者的意见登出来呢，电软需要的是更高的质量，要不连我这个铁杆都快撑不住了！！（广州 rosebreak）/ 小沛兄弟用的杀毒软件风哥知道是什么吗？（江苏无锡 原虫）/ 男生们都说游戏比女朋友好…R某没意见，毕竟谈恋爱什么的比游戏可复杂多了（而且还没存档）。不过像R某这样的情况…会不会是特例呢？R某和男友和游戏的关系是——游戏是“我们”的情敌！！（北京 RU）/ EYETOY的热销，不也证明了玩家需要新的游戏方式的刺激嘛！也许，改变的不是游戏，而是大家渴望得到新鲜刺激的麻木的游戏心！（WOHENKU）/ 我想说的是，人说话前一定要经过大脑思考。每个人都有自己喜欢的东西，不喜欢的东西。对待喜欢的东西你可以大声说出来，它是极品，是巨作。对不喜欢的东西你可以说不喜欢，看不上，但你不可以说他是垃圾，谁喜欢谁没品位，谁眼瞎。因为你不喜欢有可能别人喜欢。这样你不就是伤害了别人了吗？（赤峰 文潇）

■本期闯家两处错误！木兄是不是累晕了啊？南野秀君的大赛写成了“大塞”荒野什么来着写的话竟然在家了连续出了两次！一想我写了这么多的信没一个刊登上来！他竟然天上掉下个粘豆包！我就“狂郁”啊！（抓狂加郁闷）另外你怎么不在电击中主持了呢？挺喜欢你和大象调侃的，回来吧，新来的编辑怎么像个小孩？飞月姐姐总是不露面！连续两期只闻其声不见其人！你说这不扯呢吗？（吉林 高伟）

朋友们纷纷指出上期风某的栏目成了杂志的错字角……真是郁闷得紧。在这里也不找什么借口了，本期希望大家能够严格监督，如果再有那么多错字的话，请各位指出，我下期作为惩罚一定来个古怪的亮场好了……另外，最近飞月妹妹的人气真是势不可挡，还没亮相就引来了无双闪光灯，幸亏编辑部的地址还算保密，不然说不定每天编辑部门口会有人偷拍也说不定。做女生真不容易，希望大家也别太为难我们编辑。

■你好，我是一名高二的学生，也是电软的死忠。由于临近高三，我很少有机会玩游戏，也只有电软能够陪伴在我的身旁。看了第十期你与大象君合作的“铁骑”栏目后，我大为感动,于是下定决心，复读一年高二，并且转入文科班,就是为了以后能到电软工作。与其每天看着枯燥的数理化，还不如为了自己的理想而奋斗。看着吧,六年后,我们一定能见面的！（四川江油 邱涛）

有理想，奋斗起来才有劲头。有好多朋友无心学习或难以进入状态，心情浮躁，风某以为都是缺乏动力，没有找到自己的人生目标所致。当然，这么说不是让大家都把目标定为到电软“打杂”（笑）。现在想想，时间过得真的是太快了，尤其是杂志改为半月刊后，工作忙碌事事匆匆，很多闪过的念头都来不及细想，一年又一年就这么流逝而过，换来的是一本本被汗水浸透的杂志。对于我们这样一群天生杂志狂，或许这真的是人生最好的归所。不过在市场竞争的不断加速下，危机感时时伴随着编者，计算好每一步，换取最稳定的成长路线，每天的挑战，每天的机遇，每天都是考验。我们的目标已经确定，希望大家能够与我们一起努力，振奋自己。热爱这份职业，源于我们热爱电软。

有的人来了，有的人走了。老而经典的游戏让人觉得苍凉而感动。但无论怎样，就是当我们老去的时候，我们回首会说：“那个时代属于我们那一片大地留有我们的足迹！” 新疆库尔勒 最爱雅典娜

# 话篓 IDEA MISSIVE

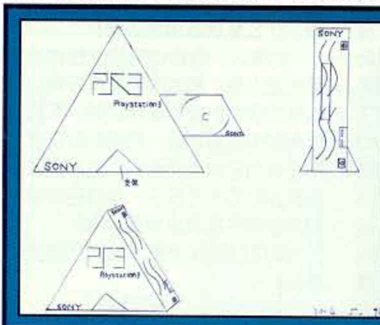
电软离我们很近，电软的编辑离我们更近。（辽宁沈阳 焉博）/ 闯家？闯家。闯家！闯家……第一句是第一次听闯家之名；第二句是第一次看闯家之实；第三句是第一次了解闯家之意；第四句是第一次希望闯家更好！（上海市 门前之魂）/ 头，告诉你“大印象减肥茶”很有效。给你推荐一下。（南昌 日本人）/ RPG游戏通病：1、一位男主角身边必有MM相伴，MM要么温柔要么暴躁；2、一个城市可以无衙门、市政厅，但药店武器店必有；3、游戏中的人身受重伤，但一喝药马上回复。哎，我并不是想这样伤大家对游戏的感情，游戏毕竟是游戏。（四川绵阳 骞少）/ 给闯家添点料（广告）：这人呐，一上了年纪就爱买杂志，过去一天三遍的买，麻烦。现在好了，有了《电子游戏软件》高能杂志，一本顶过去五本，加厚版，赠品多，真的。买一期爬上五楼都不费劲哦。（超值）（天津 松涛）/ 我是一个老读者了可因为经济问题一直买不起主机，可我一直都关注着tv game，这次我打了5个月的工，还借了400，共1750冒着家长骂的风险买了台ps2。后发现是翻新的，去问boss他死活不承认，机子又不好，我对电子游戏的心都凉了。（常州 苦命人）/ 风秃子！你不应该叫风秃子！你应该叫风长毛！（甘肃天水 不坏不帅）/ 秃子，电软需不需要做广告，广告词我已经想好了——不知杂志哪家好，选择电软错不了。（山西省阳泉市 庞博）/ 我现在支持正版了，因为我以前玩许多盗版都在最终BOSS战时来个读不出。哎！几天乃至几个月的辛苦就此泡汤，我能不支持正版吗？在这要感谢木木。（浙江金华 谢雨辰）/ 成长中的我们，眼里看着，口水流着，心里想着。长大后的我们，激情正消失着，感觉正消亡着。游戏变着，口味变着，我们变着。惟独那颗儿时那颗期盼的心，正等待重生着的一刻。——读135期家有感。（Liverpool 寒梅映雪）/ 感动！感动啊！闯家有进步，找回了以前看电软的感觉。很乱！很乱啊！但就是那么耐看，那么有可读性。坚持！坚持啊！一定要继续，越乱越好。（福建泉州 头号呆子）/ 月黑风高雾迷茫，小编风林上茅房，意恐慌。忙把灵符身边藏，恶鬼出现吓得风林尿裤裆。取出灵符驱赶它–为何用灵符呢？用电软就行了……（广东 流沙）

**如果以前问我风林是谁我会回答他是电灯，现在如果问我他是谁那么我会回答他是扫把。**（福建 冰洁）

**用GC这样机能制作任天堂这样的游戏叫做“杀鸡用牛刀”，GC2还是这样的话就是“杀鸡用大炮”。**（海南 PSP）

**一日语文老师上课，读到端木移风时抬起头说到是端木不是木头，我正在睡觉听到木头2字醒来，说道风林在哪。接着全班大笑。**（合肥 杨德山）

**风林啊其实你长的并不难看，千万不要自卑，你要勇敢的活下去呀，因为只要你还活着我就不是世界上最丑的人了。**（浙江 玩大）




## PS3那一档糗样

当游戏机越来越不能称为游戏机，首先要从外表开始。还好SCE的设计向来没有让我们失望过，看看PSP，对PS3的外形设计就无须过多担心了。当然，那是与NDS相比，谁又能真的保证PS3不会让我们大喊：瞅你那糗样！看看左边本刊读者的PS3设计，我坚信，SCE的设计绝对要比这个强那么一点点……有限……

# 風林樣

■ 问风秃，电软是面对男性玩家多呢，还是女性玩家多；如果是男性为主的话，强烈请求以后不要放那么可爱的赠品了。每次买回电软都跑不了给女朋友强抢里面的赠品，她现在都学会了到你们的网站来看送什么赠品了，然后直接到我家来“拿”……我的多罗。（桂林 Goilgost）



这几期连续多罗赠品送出，倒了不少胃口（笑），好多读者认为是因为风某对多罗过度偏爱而致，其实并不是这样啊！有的读者来信说我们把大量精力花在赠品上，相反在内容上多少有些轻视，风某也不同意这种说法。大概是我们的赠品太好，吸引了更多读者的眼球而使内容上有让人感到薄弱的感觉吧！其实若是您拿出现在的杂志与去年的比一比的话，我相信您会发现我们进步和成熟的地方。今后更是要在内容和赠品上两手抓，两手都要硬。

■ 受水货毒害这么久，想改邪归正。不知能否让编辑大哥们帮小弟买台原装的PS2？（北京 GT250）

原则上，风某是比较回避再回答类似问题的。一来这个是龙哥热线的范畴，二来这类内容我们确实谈的比较多了，不宜再谈过。基本上风某认为无论任何时候，对于PS2这台高度注重型号更新的主机，我们在购买的时候一定要选择最新型号购买，切勿再出现当年PS 7501的造神现象，那样只能让更多的假冒商人钻了空子。想买最新PS2主机的读者就留意我们新闻中的报道，一旦SCE宣布推出新型号的主机，就请购买该款且最好是第一时间。往往很多商家会找借口，比如：上不到货……这样的理由简直令人无法接受。其实，只要选择行货主机，这类问题就可以彻底解决。记得去年大家都在叫嚷着行货主机何时面市，吵吵着硬件厂商看扁中国蛋糕，现在行货主机来了，我们是不是该有所行动了？

■ 最近实在是闹心，俺的2手DC要罢工了，新碟旧碟统统难读，真是气死俺了。（牡丹江 新新）

对于广大仍有使用DC的读者来说，主机归西无疑是重大打击。现在至以后DC都很难找到全新的来更换了。而日本方面也几乎很少见有全新的DC机器出售，有也是让人难以开牙的贵族价格，因此喜欢DC的读者如果有见成色上好的二手机器，风某推荐保存一台。当然，前提是您只认DC。而收藏的二手DC主机价格不宜高过400元人民币，在这个价钱下，拿到九成新的主机并非没有可能。SEGA的SS和DC是极值得保存收藏的硬件，各位自己掂量。

■ 现在游戏大作比较少，强烈推荐血腥左轮这款游戏，和当年FC版一样好玩，在这个初夏时段让人感到豪爽。电软应该重点介绍呀。（广西南宁市 莫麒）



游戏厂商前段时间都在忙于E3，在软件发行上确实没有集中足够的火力。像NINTENDO的两大主力硬件，在5月份只要几款软件发售，实在让玩家无法接受。关于莫读者提到的这款曾经被广为传颂为“荒野大镖客”续篇的作品，风某以为完全不配。首先在名称上，两作显然不是系列关系，而且在剧情上也毫无瓜葛，生拉硬靠未免有些牵强。难道同厂推出一款西部游戏就要联想到某名作的续篇？当然在这里不排除厂商的故意宣传，不过“血腥左轮”实际上并非FC名作续篇。更何况，游戏的制作和发行版权已经完全移交他人，与原厂CAPCOM没有任何关系。说的有点远了，这款游戏的好坏大家可以参考我们的编辑点评栏目，打分还是很中肯的。这款游戏虽然比较爽快，但并无太多新意，不过既然是近期比较人气的作品，我们还是预留了充足页码为大家奉献最好的攻略。

■ 有时候真是风林恶搞，小编乱搞。（南宁 恶搞啊歪）

恶搞要挑场合，挑栏目，像闯家，虽然有时搞得很厉害，但大部分时间我们还是很严肃的嘛。这个如何搞，搞不搞，都有很大的学问在里面，当然，恶搞的亮点主要还是来源于广大读者。

据说PS2上有一款全方位看美女的游戏，建议DVD中加入木木写真，要全方位的，这样的好处是一可以为XX洗发水作广告，同时告诉玩家减肥的重要性。陕西·安康 阿蒙

# E墙之外

这应该是老乱的一期杂志。上月末就与PERFECT盘算着该如何报道这次E3展会，除了我们的特派记者外，编辑部的绝大多数爷们只能在距离现场遥远的东方古都不停唠叨着发生在美国那边的勾当。何止我们，好游戏的两性旁人也同样在议论这档子实际上暂时与我们扯不上太大关系的展会。E3就是个盛宴，一家家厂商也不过是里面的菜料而已。而我们则可以大摇大摆的走进现场，贪婪的从中央取我们感兴趣的那部分。



看到新掌机的发布，连一直少玩便携机的风某都蠢蠢欲动了。好在最近家用机的亮点不少，可以让风某打发时间。关于PS2的话题仍旧是玩家最为关心的，近期科普园地的打假内容得到了广大读者的强烈回响，因此我们会将更多实用的文章奉献出来。随着更多新主机的发表，今后玩家可选择的越来越多，更多的苦恼也会随之而来，电软会在这方面为大家做好第一时间向导，并且避免损失。今年还有三款硬件发售，两款掌机一款主机，我们会陆续向大家报道新硬件的情报，敬请留意。



## 倒不如让水货见鬼去好了

行货PS2终于入手。提着大红的PS2手提袋，坐在公交车里不禁思绪万千。

购买行货前，我卖掉了仅跟自己3个多月的50006。当时由于受不了盗版的诱惑，我选择了改机。并且当时不太懂行情，还被JS宰了一刀……这样带来的直接后果——盗版碟一大堆,玩着这个，想着那个，结果真正玩透的游戏没有几个。进游戏店 → 买新游戏 → 回家开PS2 → 看完片头 → 玩10分钟 → 把碟束之高阁……就好像是例行公事一样,再也没有想玩的冲动……再加上本人是日文苦手,又不想照着攻略按作者的指示去“完成”游戏，这样便剥夺了游戏的真正乐趣了。于是，我毅然选择了行货＋三国无双2同捆版。游戏少？没关系。其实真正耐玩的游戏是可以玩很长时间的，再加上我还在读大学，也不可能成天耗在游戏上而荒废了自己的前途。想当初刚买到FC，MD时，还不是一个游戏玩了好几个月都乐此不疲？我就想找回当年的那种感觉，那种玩游戏的激情，那种为了买一款游戏而辛辛苦苦挑选很长时间的乐趣。再加上这是真正的行货中文版啊！没有了语言的隔阂，才能体会到游戏真正的乐趣。想当初FC上给我印象最深的RPG《重装机兵》，如果它不是中文的话，我想我是永远不会爱上这种“文字类”游戏了……

通过和JS的唇枪舌战，终于卖掉了以前的主机。看着JS的那嘴脸，听见他对旁人说“又可以翻（新）了”，我由衷地有一种厌恶感。我心里暗暗发誓：再也不和水货JS打交道了……拿着钱，我走进了索尼行货专卖店，销售员热情的服务和免费的试玩，我震惊了。这不是我梦寐以求的场景么？交了钱,试了机，填了客户登记表。当听到销售员对我说“我们一旦有了新游戏发售,便会通过电话通知您”时，我真不知用什么言语来表达我的心情。什么翻新,什么假货，什么直读都见鬼去吧！

我承认，目前行货的发售并不是那么近人意。但大形势总是好的。这也是中国游戏业的必经之路。而我们作为和中国游戏业一同成长的玩家，不应该为它做点什么吗？难道还想在水货JS的刀下过日子，难道还想看着满屏的假名照着攻略玩游戏？

我用行货我骄傲，我用正版我自豪！！

——四川 nighting

今天到了学校后门那玩了把鬼武者3，感觉还不错于是拼了老命打了7个多小时，竟然到了最终BOSS那读不了碟了。郁闷，一问老板才知道那是盗版碟哎！真是的什么世道啊！ 南宁 乌龟



虽然在外形上，NDS显然是缺乏新意并且完全“出人意料”，索性把这个看做是任天堂对GAME＆WATCH的纪念好了。看上图和边上的GAME＆WATCH，两者绝对沾亲带故。网络上大量读者发来看法并且紧急提问风林，在本期就单辟一块地方和大家谈一下风某对NDS的个人看法。前面的特辑我们有专家的评论，感兴趣的玩家可以参看。

■ 今天在网上看到了任天堂掌机NDS，感觉样式已经不同于原来任天堂的风格，更加有现代气息，加上名字并没有沿袭GAMEBOY这个任天堂一贯的掌机命名，这是不是说明任天堂的风格正在改变，开始向成人游戏发展呢？（济南 小新）■ NDS终于露面了，它的售价会不会真的是20-30美元？请速答（期待发售ing）（昆明 昆明任饭）■ SP还能活多长时间？(天津 ccc）■ 虽然我明天就要考试了，今天还是忍不住来上网看到了NDS和PSP的实物图了，两个都超喜欢，想问一下木头，在中国最早什么时候能上市啊？族友们又该开始疯狂攒钱了……(长春 be.i）

## NDS你到底要干什么？

■ NDS在当初发表的时候被任天堂明确表示为“完全不同的定位”，因此可以说这款包含众多新技术的便携游戏设备是向更高年龄层迈进。比较遗憾的是，与同时公开的PSP相比，NDS在外形设计方面相差较远，虽然双屏的设计充满了新鲜感，但对于年轻人而言，就第一感官冲击，PSP显然更为出众。但NDS拥有更明显的价格优势。 ■ GBA的软件价格一般为29.99美元，因此作为硬件推出的NDS是不可能以30美元的荒唐价格发售的。由于任天堂还未确认NDS的价格，街间流传两种猜测价格：一为150美元，另一为199美元。目前后者的可能性很大，可以理解任天堂一方面是成本限制，一方面也是与GBASP拉开价格，避免自己产品遭到冲击 ■ 由于GBASP有着最低的价格，因此GBASP并不会受到NDS和PSP的明显冲击，可以放心。 ■ 国内当然会与国外同一时间拿到水货主机，但可以想见价格的昂贵，根据目前的猜测，NDS第一时间价格不会低于2000元，而PSP在4000元左右是绝对可能的。

# 大墙画廊

编辑/飞月 本期 vol.104

## 飞月留言板

快乐的5.1长假就过去了，飞月也振奋精神，重新投入到了繁忙的工作中。最近EMAIL投稿的作者是越来越多了，不过大家同样也不要忘记留下自己的地址和邮编哦。另外，希望退回画稿的人务必请随信寄来信封，并贴好足额邮资。（有的人只贴了一半的邮票，真是让我头痛不已。要知道飞月也是很穷的，555）随时欢迎更多未来的大画家们加入到我们中间来！




←无名 Pingping

虽然是黑白的但非常喜欢这种画风，剧情也不错。期待你下面的故事赶快出炉。

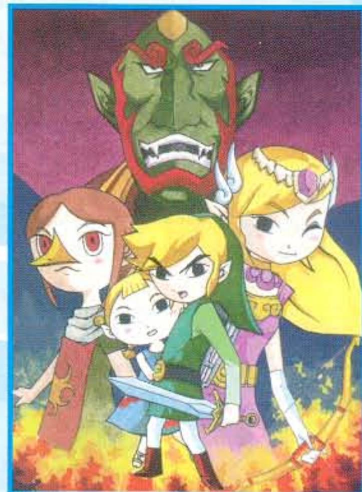


↑樱花大战V Episode0 荒野的女武士 官忠宁

蓝天、白云、美丽帅气的杰米妮，无论舞台搬到哪里，樱战系列的魅力依然不变。（请作者速与本刊联系）

↓塞尔达传说风之韵 官忠宁

果然还是GC版的林克最可爱。《风之韵2》目前也正在开发中，让我们耐心等待吧。



↓狂野历险AlterCode：F 南京 月牙小狐

游戏发售快半年终于有人投《狂野历险》了，而且还是一张海报级的作品。飞月的桌子又要被占据一席之地了。







↑I PROMISE 广西 韦煜

不管风评如何，FF8华美的CG还是为自己赢得了一批支持者，这幅画也成功地营造出了一种美丽的意境。

→女忍 北京 卞之琳

作者希望能和喜欢电脑美术的朋友多多交流，有意者请EMAIL至snow169169@tom.com



→乞丐 重庆 朱思思

FF什么时候新添了一种职业叫做"乞丐"呢？看来如今把尤娜当作搞笑的对象已经成为一种潮流了！



**哈罗金属胸针**

本期大墙画廊的作者均可以随机获取一款不同颜色的可爱哈罗金属胸针，把它别在衣服或书包上，保准你成为今年夏天最酷的亮点。

超可爱

# 关于暂停刊登游戏专营店广告的通告

一段时间以来,部分游戏专营店刊出广告后,不守信用，以次充好，谋取暴利,坑害顾客。甚至出现欺诈卷款的恶劣行径。给消费者造成不必要的损失，也给整个游戏业造成恶劣影响。

鉴于杂志社目前尚没有比较完善的办法区分良莠,为切实对消费者付起责任，本杂志自本期起暂停刊登各游戏专营店广告。

为使消费者能了解游戏市场行情，我们将每期刊登由杂志社调查的市场行情指南，供消费者购物时参考。

特此公告

电子游戏软件杂志社
2004年5月8日



# 市场扫描

天气越来越热了，暑期将至，随之而来的新一轮购机热潮也即将到来。为了使广大玩家能够对目前的市场价格状况大致上有所了解，避免被一些利欲熏心的黑心奸商蒙骗，我们在此向大家简要介绍一下目前部分游戏商品在部分大城市的商品价格，以供各位想在最近购买游戏商品的朋友参考！



## PS2(黑)

在主机大战中，PS2凭借众多的机型独占鳌头。相信它一定是不少玩家购机的首选吧！下面表中的各种机型是当前国内比较受玩家们欢迎的型号，不过，由于地区的差异，售价各有不同，还希望大家在购买时能够货比三家。

| 型号 | 39001 | 50000 | 50000BB | 50006 | 50007 | 50009 | 55006GT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北京 | 1420 | 1880 | 2500 | 1600 | 1550 | 1988 | 1900 |
| 上海 | — | 1880 | 2780 | 1500 | 1500 | 1988 | 2000 |
| 广州 | — | 1830 | 2480 | 1500 | 1480 | 1988 | 1800 |
| 日本 | 19800日元 | 19800日元 | 29800日元 | — | 19800日元 | — | — |
| 美国 | 149.99美元 | 149.99美元 | — | — | 149.99美元 | — | — |



## X-BOX

首战不利的微软由于缺乏软件支持，陷入苦战！在今年夏天的商战中它还能够重振雄风吗？

| 型号 | 美版 | 日版 | 港版 | 港版套装 |
|---|---|---|---|---|
| 北京 | 1590 | — | 1630 | 1820 |
| 上海 | 1580 | — | 1600 | 1780 |
| 广州 | 1550 | — | 1580 | 1750 |
| 日本 | — | 17640日元 | — | — |
| 美国 | 149.99美元 | — | — | — |

## 烧录卡

| 型号 | EZ2(128m) | EZ2(256m) | EZ2(512m) | XG2(128m) | XG2(256m) |
|---|---|---|---|---|---|
| 北京 | 330 | 580 | 890 | 290 | 450 |
| 上海 | 330 | 580 | 890 | 350 | 580 |
| 广州 | 330 | 580 | 890 | 350 | 580 |



## NGC

| 型号 | NGC | NGC+GBP |
|---|---|---|
| 北京 | 1180 | 1590 |
| 上海 | 1200 | — |
| 广州 | 1100 | 1500 |
| 日本 | 14000日元 | 19800日元 |
| 美国 | 99.99美元 | — |



## GBA

| 型号 | GBA | GBA(SP) |
|---|---|---|
| 北京 | 530 | 800 |
| 上海 | 520 | 820 |
| 广州 | 500 | 790 |
| 日本 | 8800日元 | 12500日元 |
| 美国 | 69.99美元 | 99.00美元 |

## PS2周边



没有优质的周边玩家很难玩得尽兴。恐怕

| 型号 | PS2手柄 | PS2记忆卡 |
|---|---|---|
| 北京 | 150 | 130 |
| 上海 | 140 | 150 |
| 广州 | 160 | 150 |
| 日本 | 2800日元 | 2800日元 |
| 美国 | 19.99美元 | 19.99美元 |

1、凡未作特殊标注的，货币单位均为人民币(元)。
2、本次价格的统计时间截止到5月15日，由于目前各地的消息提供者人员较少，故其价格可能与实际价格有一定出入，敬请谅解。




| GBA | 厂商：SEGA | 发售日：2004年 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：RPG | 价格：29.99美元 | 其他：—— |

文/chinagba/freeman 编排/宇部

# 光明力量

## ~暗黑龙的复活~

在已被遗忘的遥远过去，暗黑龙带领邪恶的黑暗部落为了支配整个世界而与众神展开了战斗。众神用光明的力量打败了暗黑龙并将它投入到异次元。暗黑龙发誓一千年后要回来。时光流逝，在这块大陆上安享了十个世纪和平的人们渐渐忘了这个古老的传说。

直到罗思法斯特王国对整个大陆发动了战争。邪恶的部落破坏着每个国家。几个有利的据点都还在支撑着，他们等待着一个拥有光明力量的英雄……

### 转职系统

类似于《FE》的转职，大多数的角色都能进行转职，转职的条件是在角色初期职业时等级在十级以上。这时去附近教堂选转职选项，如果这时角色名前有标志"C"就代表可以转职了。转职后等级变回LV1。

多数角色的转职都能改变该角色诸如成长度等数据的变化，如能活用该系统将会有意想不到的收获。

### 卡片系统

这是本作所加入的新要素之一。

在游戏中玩家可以收集到各种人物的卡片。这些卡片只有新角色Mawlock可以在战斗中使用。卡片的用法分为COPY（复制）、MOVE（移动）、EFFECT（效果）、IMITATE（仿造）四种。根据各种卡片不同的效果，能够丰富战斗中所运用的战术，加之收集卡片乐趣使游戏的可玩性大增。

## 基本菜单

角色可移动时的菜单（在角色可移动时按START或L键进入）：

| 命令 | 说明 |
|---|---|
| STATS | 即Status。可查看所有主角和收得同伴的各种资料。 |
| ITEM/EQUIP | 道具及装备。可查看、装卸或移动角色身上与道具箱内的物品。 |
| CARDS | 卡片。可查看所获得的卡片及其使用效果。 |
| CONFIG | 设定。用来调整游戏中的一些设置。 |

## 战斗菜单

| 命令 | 说明 |
|---|---|
| ATTACK | 攻击。最常用招呼敌人的方法。 |
| ITEM/EQUIP | 道具及装备。可使用或装卸角色自身所携带的物品。 |
| SPELLS | 技能。使用角色拥有的特殊技能，顺便一提的是技能一般是角色升级或装备特殊道具时增加的。 |
| DEFENCE | 防御。一般攻击不到敌人时就只能这样做了。 |

## 教堂的菜单

| 命令 | 说明 |
|---|---|
| RECORD | 记录。保存当前游戏的进度。 |
| REVIVE | 复活。有战死沙场的同伴就能选此项获得新生。 |
| CURE | 治愈。用来卸下某些有诅咒效果的装备。 |
| PROMOT | 转职。只要达到转职条件的角色都能进行转职。 |

## HQ的菜单

| 命令 | 说明 |
|---|---|
| STATS | 同角色可移动时的菜单中的STATS。 |
| FORMATION | 除了能查看角色信息外，还能选择战斗时所出场的角色。 |
| BANK | 银行。觉得把钱放在身边不安全就可以放在这里。 |
| ADVICE | 进言。HQ中的军师给你的一些忠告。 |

## 道具屋与武器屋的菜单

| 命令 | 说明 |
|---|---|
| BUY | 买入。买东西相信大家都知道吧。 |
| SELL | 卖出。只要不是游戏中的超重要道具都能拿来卖。 |
| DEALS | 应该也算是卖东西吧。里面所卖的物品种类一般有这样几种情况：在干掉敌人后有一定几率会在这里出现他身上的隐藏物品；最近卖出或丢弃的物品；还有就是在剧情发展时随机出现。 |
| REPAIR | 修理。如果有东西坏了就可以选它了。 |

## 卡片复制及效果一览

在游戏中卡片的使用方法一共有四种，其中MOVE(移动)是使该场战斗中卡片所指定的己方角色增加一次额外的移动机会；IMITATE(仿造)则是造出卡片指定的己方角色，虽与正版相比能力稍差但也算是比较好用；COPY(复制)为将卡片中所述能力复制给Mawlock，EFFECT(效果)为使用后会产生卡片中所述的效果，而每张卡片的COPY(复制)以及EFFECT(效果)所产生的作用基本上是不同的。

| 卡片 | 复制 | 效果 |
|---|---|---|
| 1.MAX | 超级新星（光束）攻击。 | 超级脱出。与主角的脱出特技相比应用范围更广。 |
| 2.Mae | 快速移动。敏捷度增加。 | 攻击范围无限。 |
| 3.Pelle | 快速移动。敏捷度增加。 | 攻击距离无限。 |
| 4.Ken | 快速移动。敏捷度增加。 | 攻击范围无限。 |
| 5.Vankar | 快速移动。敏捷度增加。 | 攻击距离无限。 |
| 6.Earnest | 快速移动。敏捷度增加。 | 攻击距离无限。 |
| 7.Arthur | 快速移动。敏捷度增加。 | 攻击范围无限。 |
| 8.Gort | 平衡发展。各项数值产生变化。 | 增加3格范围内任一己方角色的攻击力。 |
| 9.Luke | 平衡发展。各项数值产生变化。 | 增加3格范围内任一己方角色的防御力。 |
| 10.Guntz | 超强防御。防御力大增。 | 3格范围内任一己方角色若受伤害减1点HP一次。 |
| 11.Anri | 冰魔法攻击。 | 攻击距离无限，且攻击范围为2格。 |
| 12.Alef | 雷魔法攻击。 | 攻击距离无限。 |
| 13.Tao | 火魔法攻击。 | 攻击范围无限。 |

| 14.Domingo | |
|---|---|
| 复制 | 冰魔法攻击。 |
| 效果 | 攻击距离无限，且攻击范围为2格。 |

| 15.Lowe | |
|---|---|
| 复制 | 攻击变为对一同伴使用加血魔法。 |
| 效果 | 距离不限，对任一同伴使用加血魔法。 |

| 16.Khris | |
|---|---|
| 复制 | 攻击变为对一同伴使用加血魔法。 |
| 效果 | 全员加血。 |

| 17.Torasu | |
|---|---|
| 复制 | 攻击变为对一同伴使用加血魔法。 |
| 效果 | 全员加护盾魔法。 |

| 18.Gong | |
|---|---|
| 复制 | 僧侣攻击特性,各项数值产生变化。 |
| 效果 | 1格范围内任一敌方角色强制取消一回合行动。 |

| 19.Diane | |
|---|---|
| 复制 | 攻击距离变为2,各项数值产生变化。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色攻击距离+2。 |

| 20.Hans | |
|---|---|
| 复制 | 攻击距离变为2,各项数值产生变化。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色攻击距离+1。 |

| 21.Lyle | |
|---|---|
| 复制 | 攻击距离变为3,各项数值产生变化。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色攻击距离+2。 |

| 22.Amon | |
|---|---|
| 复制 | 增加移动距离。 |
| 效果 | 2格范围内任一己方角色移动力+3。 |

| 23.Balbaroy | |
|---|---|
| 复制 | 增加移动距离。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色移动类型变为“飞行”。 |

| 24.Kokichi | |
|---|---|
| 复制 | 增加移动距离。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色移动类型变为“飞行”。 |

| 25.Bleu | |
|---|---|
| 复制 | 攻击力和防御力增加。 |
| 效果 | 攻击距离无限,且攻击范围为2格。 |

| 26.Adam | |
|---|---|
| 复制 | 攻击力增加。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方攻击力与所攻击的敌人相同。 |

| 27.Zylo | |
|---|---|
| 复制 | 森林地形时增加移动力。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色移动类型变为“野兽”。 |

| 28.Musashi | |
|---|---|
| 复制 | 会心一击。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色下次攻击为会心一击。 |

| 29.Hanzou | |
|---|---|
| 复制 | 敏捷度大增。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色敏捷度上升。 |

| 30.Yogurt | |
|---|---|
| 复制 | 除移动力其余数值变为1。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色攻击力变为1。 |

| 31.Narasha | |
|---|---|
| 复制 | 攻击变为对一同伴使用增加攻击力魔法。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色MP恢复20点。 |

| 32.Zuika | |
|---|---|
| 复制 | 敏捷度大增。 |
| 效果 | 2格范围内任一敌方角色即死攻击。 |

| 33.Mawlock | |
|---|---|
| 复制 | 返回原始状态。 |
| 效果 | 恢复用过的卡片。 |

| 34.Rune Knight | |
|---|---|
| 复制 | 快速移动。敏捷度增加。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 35.Skeleton | |
|---|---|
| 复制 | 自动恢复HP。 |
| 效果 | 2格范围内任一敌方角色沉睡魔法。 |

| 36.Marionette | |
|---|---|
| 复制 | 火魔法攻击。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 37.Ghoul | |
|---|---|
| 复制 | 自动恢复HP。 |
| 效果 | 3格范围内任一敌方角色毒魔法。 |

| 38.Gobgovith | |
|---|---|
| 复制 | 平衡发展。各项数值产生变化。 |
| 效果 | 1格范围内任一敌方角色随机出现伤害。 |

| 39.Pegasus Knight | |
|---|---|
| 复制 | 快速移动。敏捷度增加。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 40.Laser Eye | |
|---|---|
| 复制 | 雷魔法攻击。 |
| 效果 | 攻击距离无限,且攻击范围为3格。 |

| 41.Silver Knight | |
|---|---|
| 复制 | 快速移动。敏捷度增加。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 42.Soul Eater | |
|---|---|
| 复制 | 恢复HP。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色5回合HP恢复。 |

| 43.Elliot | |
|---|---|
| 复制 | 平衡发展。各项数值产生变化。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 44.Hellhound | |
|---|---|
| 复制 | 火属性攻击。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 45.Balbazak | |
|---|---|
| 复制 | 平衡发展。各项数值产生变化。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方角色攻击、防御、速度增加。 |

| 46.Master Mage | |
|---|---|
| 复制 | 火魔法攻击。 |
| 效果 | 攻击距离无限,且攻击范围为2格。 |

| 47.Dullahan | |
|---|---|
| 复制 | 恢复HP。 |
| 效果 | 2格范围内任一敌方角色即死攻击。 |

| 48.Kane | |
|---|---|
| 复制 | 即死攻击。 |
| 效果 | 全员脱出。 |

| 49.Mishaela | |
|---|---|
| 复制 | 雷魔法攻击。 |
| 效果 | 对所有敌人进行攻击。 |

| 50.Demonmaster | |
|---|---|
| 复制 | 冰魔法攻击。 |
| 效果 | 攻击范围无限。 |

| 51.Chaos | |
|---|---|
| 复制 | 攻击力增加。 |
| 效果 | 1格范围内任一己方攻击力与所攻击的敌人相同。 |

| 52.Ramladu | |
|---|---|
| 复制 | 擅长在各种地形作战 |
| 效果 | 1格范围内任一敌方角色强制取消一回合行动。 |

| 53.Colossus | |
|---|---|
| 复制 | 雷魔法攻击。 |
| 效果 | 全员防御力上升。 |

| 54.Darksol | |
|---|---|
| 复制 | 擅长在各种地形作战 |
| 效果 | 对所有敌人进行攻击。 |

| 55.Dark Dragon | |
|---|---|
| 复制 | 暗黑巨龙。各项数值产生变化。 |
| 效果 | 对所有敌人进行攻击。 |



## Chapter 1 罗思法斯特几侵

在牧师教与主角记录的方法后，往上走进入王宫，国王告诉主角王国的东边有一扇被封印的古老的大门里面放着是众神留下的遗产，现在那里发现有邪恶的气息，如果派




骑士去会使百姓产生不必要的恐慌。在老师的提议下，国王请主角去一探究竟，主角一口答应。刚出王宫，岗哨的士兵将主角领到司令部(HQ)门口。进入会有五位同伴加入。主角回到王宫向国王报告，国王给了主角一辆马车和100元。

从村庄下方出村，主角带领同伴乘上马车向东方驶去。在经过一座桥时，遇到了mawlock，他向主角讲述了有关卡片的事就离开了。来到目的地时，可先退出城到右边的小镇中能再找到一名同伴，在此小镇右边有一个长的像老鼠的生物，不要忘记上前与其对话。再次进入目的地，见有一支军队正试图打开被封印的门。为了阻止他们，只有和他们战斗了。当完成任务准备回城时，途中又受到敌人的袭击。回到城中，发现城市已被敌人破坏，而此时去酒吧可收得一同伴。主角担心国王的安危赶到宫中，见到老师正与一名面具男对峙。面具男自称名叫Kane，他威胁老师交出宝物，老师严辞拒绝就被杀害了。主角正要上前，忽见一名骑士赶到自称是老师的女儿Mae欲攻击Kane，正在Kane进行还击时被主角挡下，Kane趁此机会逃跑了。主角见到奄奄一息的国王。国王临终前对主角说：“我要告诉你，在这个大陆上有一个众神之国，众神在很久之前曾留下了一个神秘的遗产，这就是他们想要得到的。在阿鲁达罗城中你能找到打开那扇大门的钥匙……”Mae加入了队伍，然后一同出城前往北边的阿鲁达罗城。

阿鲁达罗城外主角与队友一起突破敌军的封锁进入城中，主角先



四处找寻宝物，湖中央有一宝箱，先到宝箱右方见一小车把它往前推，然后和被小车撞到的女人说话，她说主角弄脏了她的新衣服，然后把主人公推进河里-_-b，不过这样就能拿到那个宝箱了。在街道上还遇见了一位自称能预测未来的人Mishaela。搜刮一番后，去酒吧同站在中间的商人说话，他会去和王宫的士兵说明情况让主角能进入王宫。阿鲁达罗王见主角到来，就要求主角随他走入地下道，突然发现Kane也在这里，原来在他的武力威胁下阿鲁达罗王不得不选择与其合作。主角被Kane抓住关进了牢房。在狱中主角用力敲牢门，有人走来帮主角逃出牢房，并加入了队伍，主角与队友会合同Kane展开了一场大战。杀退他后，主角回到王宫，国王对自己先前的行为后悔不已，请求能得到主角的原谅，国王还告之，主角要找的东西可能在

阿那里那城中。去那里之前要先经过林可城，因为那里有船只。开启王宫墙上浮雕的机关后，见王宫的瀑布后出现了一个通道，从那里便可到达林可城。

与此同时，在遥远东方的罗思法斯特……

## Epilogue

罗思法斯特的公主，也是我们的女主角Narsha，由于无法忍受父王被邪恶的Darksol操纵去侵略其他国家而天天求见父王。因此，Darksol视其为眼中钉，正要对她下毒手时，幸好mawlock挺身相救并指点女主角应去西方与主角会合，在离开的途中又遇到Darksol手下的追杀，正在女主角陷入苦战时，路过的刺客Zuika前来相助将敌人打败，并同意和女主角一起去西方找主角。另一方面，在Darksol的花言巧语下，罗思法斯特国王不去理会自己女儿离开王国，将心思全部放在得到众神的遗产上……



## Chapter 2 圣泉的精灵

来到林可城先到右上方的屋子与博士对话，在正上方的屋子中见到了该城的市长，市长告诉主角林可城的西北方有一个魔法之国，其中有神秘的泉水，如果主角有兴趣



可以去一趟。主角出城前往，路上还遇到敌军的骚扰。到了魔法国，进城后主角见到卡地阿那城国王的女儿Anri，告诉她父王的死讯，在悲痛之余，Anri为实现父王临终的嘱托决定加入主角的队伍。在经过一番调查后，与一位红衣人对话，红衣人告诉主角这个国家有一口圣泉，要去那里必须找到光之玉，光之玉就在屋内的洞穴中。主角获悉后走进洞穴，谁知洞中有怪物看守着宝玉，主角大发神威杀掉怪物。取得光之玉后，先回到红衣人那里，见已经拿到了光之玉便允许主角去打开圣泉的大门，来到刚才洞穴前面的圣泉，拿出光玉，见到一个白色的精灵，一番对话后，得知主角现在应去一个叫米他芬的地方，此外她不肯再多说什么。再与红衣人对话后，主角在三楼找到一位同伴，而在一楼一房间的机器里找到一个蛋，不知是干什么用的，总之先带着吧（不要卖掉喔）。回到林可城，来见市长，市长焦急地对主角说：“我的孙子不见了……”。主角在城中的马戏团附近听一个小孩说看见市长的孙子进入马戏大篷。主角进入大篷才发现这里妖怪聚集，为首的竟然就是从前在阿鲁达罗城见到的Mishaela，原来她真实的身份是罗思法斯特的女巫。杀死妖怪之后，主角回到市长家。市长非常感激主角，于是把城里的大船送给主角。谁知这时Mishaela又来捣乱，放火焚烧了船只，再回去与市长交谈得知由于城中已没有船，只好到别处寻找。

出城向北走进入一所修道院，在门口见到一只不能行动的鸟人，



她请求主角进修道院救她丈夫，主角觉得事有蹊跷，于是进修道院进行调查。当调查一尊鸟人的雕像时，房间中所有人都变成了妖怪，原来这是Darksol设下的圈套，在一阵打斗之后，主角不仅脱险还救下了一对鸟人。为表示感谢也一同加入了主角的阵营，在他们的指引下主角起程来到巴斯多克城……

## Epilogue

女主角和Zuika继续躲避着罗思法斯特军队的追击向西进发。这一天，他们来到一个已被罗思法斯特占领的港口，没有退路的他们只能选择战斗。战斗结束后mawlock出现了，他向女主角指明了下一步该走的路线。

而此时，Darksol正派遣罗思法斯特的大将Balbazak前往巴斯多克城……



## Chapter 3 罗思法斯特的秘密武器

在巴斯多克城中，经主角调查，得知前不久罗思法斯特的Balbazak来到这里，在水里下了毒，这对普通的百姓虽无碍，却使身为此城首领的狼人Zylo狂性大发，为了保护自己，城中的人们只有将他关起来，罗思法斯特则乘此机会将城中所有男人抓起来让他们去采石场干活。而要使Zylo恢复清醒就需找到月亮石，再交给城中的制药师做成月之露给Zylo服下。经过Diane母亲的介绍，



将Diane收入编队，在她的带领下，去营救被罗思法斯特的军队抓去采石场的百姓。主角来到位于该城右下角的采石场，免不了一场打斗。虽然战胜了敌人，但看样子他们已经找到所要找的东西。在这里的山洞中找到了月亮石，这一下Zylo有救了。做成月之露后，主角来到关押Zylo的山洞，在Diane的劝说下Zylo服下了药物恢复了正常，还与主角成为了同伴。来到城中左下角的屋子中，见一个老头正在研究怎样飞行，调查他上方的机器，便可观看他的飞行实验，可惜还是失败了。

从右面出城，离开巴斯多克城，干掉途中的敌人来到一座桥旁，但敌人在桥上也都设下重兵，此外桥头还有一门大炮，它就是先前罗思法斯特军队在巴斯多克城中找到的激光武器。经过激战，通路终于打开了，主角安全地通过了敌人的封锁，并又收入一名同伴。

## Epilogue

Mawlock带领着女主角和Zuika来到一个神秘的地方，据说这里有可以穿越时空到达很远地方的机器，正当他们要使用机器时，追兵却已到来。处理完他们，三人进入了时空机器中。这时的Darksol正命令Balbazak在缪莱巴鲁构筑要塞以此作为侵占西部大陆的基地，并计划让罗思法斯特最出色的将军Elloit去照顾主角……



## Chapter 4 Balbazak的巨大要塞

主角过桥后来到一个平原。这时发现有一辆大篷车停在这里，原来这里是一个移动的城镇。主角先在上方教堂里的左上角看见了屋外以前见过的老鼠Yogurt，它发现主角后便加入了队伍。在酒馆中听说坐在角落的那个人要找主角。他对主角讲述了一些关于暗黑龙的传说并说暗黑龙快要苏醒了，在临走前还表明自己名叫Elloit。此时，大篷



车上的门卫都让开了，正好可以上去调查一番。在车上遇到了一位叫Earnest的骑士，他自称全家被Balbazak所杀，一心想要打回缪莱巴鲁。在另一节车厢还遇到一名能预知未来的红发女孩，她告之Elloit并不是一个坏人，还将刚才主角和Elloit间交谈的内容说了一遍，正在主角惊异时，大篷车却要出发了。再与红发女孩对话主角被请下了车，此时在巴斯多克城研究飞行的老头



乘坐实验成功的飞行器前来加入阵营，而在原来停放大篷车的地方又收得一名同伴。

刚出村就遇到了Elloit率领的军队，主角只能不太情愿地和他交战，主角打败了Elloit，在Elloit临终前女主角也赶来了，Elloit嘱托女主角应和主角联手打败Darksol拯救罗思法斯特的人民。主角及女主角答应下后，Elloit离开了人世。就这样，主角又多了三名强力的伙伴。

进入已经移动过的城镇，在羊圈里找到一名同伴。道具屋的角落里有一个会孵蛋的人，把先前在魔法国找到的蛋给他，就能孵出新的同伴。再次遇见红发女孩，她告诉主角前面就是巨大的缪莱巴鲁要塞，驻扎着的就是罗思法斯特的Balb-azak，而Earnest也被抓过去了，为了Elloit的嘱托应该将它攻下。主角依言先到北方的要塞进行试探，经过查看认为需要炸弹才能把要塞炸开，于是回镇子想办法。找到红发女孩，得知有一批从林可城来的炸弹可以给主角，然后与一旁来自林可城的Crock博士对话获得炸弹。第二次来到要塞，在Luke的引爆下要塞被炸开了，主角一行人一鼓作气将要塞里的敌人打败。搜索一番找到了Earnest，他说Balbazak在港口，为了打败Balbazak，Earnest加入了队伍。主角来到港口，Balbazak已等候多时，经过艰苦的战斗打败了Balbazak。为能活命，Balbazak愿意把他的船送给主角并说出Darksol的秘密，正在这时Darksol出现为灭口杀了Balbazak，打败了Balbazak解放了缪莱巴鲁还得到船，大家沉浸在航海的喜悦中，但他们并不知道乌云就在眼前……

## Epilogue

得知Elloit和Balbazak先后失利，罗思法斯特王十分恼火。此时Mishaela回到了王宫，为报上次的一剑之仇，决定不惜以光剑为诱饵使主角上钩。



# Chapter 5 通向隐藏神殿的大门

自从离开了缪莱巴鲁，主角在一望无际的海上航行了许多天，但还是没看见东方大陆的地平线。这一天，出去侦察的鸟人夫妇回来报告船已经被敌人包围了。看来只有杀出一条血路了，一场厮杀过后虽安全脱险并搭救了一条美人鱼，不过船却坏了。主角只能到就近的岛国瓦拉修理船只。来到瓦拉国见到国王，国王对主角早有耳闻，一口答应帮主角修船。不过，这个国王看来很有商业头脑，竟要主角以后拜访其他国度时帮他的国家做广告。国王告诉主角在港口有一条小船可以使用，为了打发修船的时间，只能先在城里逛逛。在城中，发现这里的武器屋以及道具屋都是国王兼职的（汗）。通过城里的老人得知这里传说有一条能通往神之国度米他芬的路；而位于这个国家东面的就是龙之国。在这里还碰到刚才所救美人鱼的母亲，为表示感谢，她打开了通往外海的路，还提醒主角要小心




外海巨大的海浪。但刚出外海，主角就遇到了大浪被冲到了一座小岛上，幸好被岛上的牧师所救。原来这位牧师一直在这里寻找那条通往神之国度的路，可惜始终没有找到。

第二天，主角在岛上看见一个奇怪的机器人，这时一座神秘的地下宫殿也从海中升起。主角尾随着机器人进入了宫殿，可没过多久就被发现了，机器人还说出了主角的名字，正要上前一问究竟时，机器人却不见了。沮丧的主角正要往回走却和罗思法斯特的军队碰面了，真是冤家路窄，看来只有再打一仗了。完成战斗后，主角听见一个神秘的声音，这不是以前在魔法国所见的精灵的声音吗。她说为了恢复主角以前所失去的一段记忆，必须把主角送往米他芬。但此时敌人再次出现将通往米他芬的道路封住了，见此情景，精灵只有改变作战方案，进一步告诉主角罗思法斯特的真正目的是解开众神的封印。要阻止他们须得到两件物品，一件是封印之门的钥匙，另一件在龙之国。现在必须尽快去龙之国拿到那件物品，随后将主角传送出了宫殿，宫殿也再次沉入了海底。

主角驾着小船回到瓦拉国，见到国王知道船已经修好了，事不宜迟，主角马上开船向龙之国驶去。

## Epilogue

罗思法斯特王此时早已派遣军队去了龙之国，但贤者Mahato认为这样会激怒住在龙之国的龙神，可现在的罗思法斯特已完全听从



Darksol的摆布，再也听不进其他人的进言了。



# Chapter 6 神龙的子孙



过了好多天，主角终于看到了地平线，但在快要靠岸时船却触礁了，幸好被附近村子的Karin所救，被带回鲁道鲁村休息。醒来后，向她打听关于众神的遗产的事，被告之可以去找她的妹妹Krin问问。先来到村子最左边屋子的顶楼可以获得一名同伴。

在一间有狗看守着的房间里找到了Krin，据她所知，有一本用来封印暗黑龙的书在龙之国的龙神那里，如果要知道更多看来只有去龙之国了。正想出村，发现村口被石头挡着，和边上的小孩对话石头被推开了。

刚出村就有罗思法斯特的军队前来迎接，不过打了一会儿发现后面还有强大的援军，擒贼先擒王，把Dullahan打败后，敌军悉数撤离，进入龙之国在某个房间里发现了一个龙的子孙，它好像受到了惊吓，在主角表示并无恶意时，它告诉主角城里的人都已遭Kane的屠杀，此时Karin赶来，在她的激励下，这位龙的子孙也加入了主角的队伍。出了房间，主角见到了久违的Kane，进HQ做好战斗前的准备，与Kane展开了激战。Kane被打败了，他的面具掉了下来，原来Darksol就是用那个面具控制了Kane，并且Kane自称是主角的弟弟。主角来到身后的龙宫与Kane合力将里面的门打开，在其中的地下室见到了Darksol，他已经得到了那本书，并说暗黑龙很快就会醒来。恢复意志的Kane怒气冲冲地过来找Darksol拼命并将主角赶了出去。过了一会儿发现房间中的两人全都不见了。

回到鲁道鲁村去见Krin，经她翻阅资料发现众神所留下的遗产就是暗黑龙！Krin建议主角应该去普朗特，那里可能还有线索。在出发前Karin姐妹还特地为主角送行。一出村便发现Mishaela早已备下一份厚礼等着主角来拿。有道是来而不往非礼也，干掉野外的敌人后，主




角冲进魔城也给了Mishaela一刀。打败Mishaela得到了光剑，主角继续向普朗特前进。



## Chapter 7 失落的文明

主角终于到达了普朗特,进入王宫见到普朗特王向他说明来意,但普朗特王却认为主角是间谍,不由分说把主角关了起来。主角使劲敲打牢门,幸好有人来打开了牢门,正想找普朗特王评理,见卫兵前来向国王报告本国的两位将军Alef和Torasu在古塔战败给了Darksol。国王见主角来了先是对刚才的行为道歉,然后又进一步讲述了关于暗黑龙的传说,原来在众神封印住暗黑龙后又选了两位战士使它保持沉睡,而这两位战士就是主角和Kane。"如果要知道更多就去问Kane吧。"在王宫的一角主角找到了Kane,由于上次与Darksol的战斗受了重伤而在此养伤,普朗特王希望主角能安心休息等Kane的伤好后去打败Darksol,但在Kane的竭力说服下,普朗特王最终还是同意了让主角先去古塔作战,并请求把Alef和Torasu一同救出,主角欣然答应。

解决掉中途的敌人来到古塔,顺利地打败了敌人,救出了Alef和Torasu并收为同伴,得知Darksol就在塔顶主角立即冲了上去。Darksol告诉主角他已将整个大陆的魔力转移到这塔顶上,暗黑龙马上就会复活。此时Kane突然出现在塔顶破坏了Darksol的装置,Darksol见Kane伤未痊愈又给了他沉重一击,在告之主角自己还是有能力让暗黑龙复活后便逃走了。奄奄一息的Kane在临终前告诉了主角他们的过去:他们两个是被众神用时空机器从遥远的过去传送到这个时代专程来打倒暗黑龙的。此时的主角也恢复了自己失去的记忆。Kane把暗黑剑交给主角,并告诉主角在米他芬有一种叫亚当的东西应该会对主角有所帮助,而后Kane离开了人世。由于主角过于悲痛而不能说话。

回到普朗特,来见普朗特王,他对Kane的死表示遗憾,而城中通往米他芬的道路已经修好。利用光之玉打开了通道的大门,一下子就到达了米他芬。在这里见到了以前在岛上见过的机器人,它就是Kane所说的亚当。站在一旁的泉水边又见到了精灵,精灵对主角说要战胜黑暗龙必须拿到更好的武器。随后再与亚当对话,它回忆起了过去,原来它是以




前Darksol袭击米他芬时被主角及Kane拼死保护下的惟一一个幸存的亚当,只是在那以后主角就失去了记忆,更不幸的是Kane和它们机器人的首领Chaos也开始被Darksol利用了。它请求主角去打败Chaos并加入了队伍。主角打败Chaos后,走进深处的泉水旁,将光剑和暗黑剑插入两边的基座中后,中间出现了另一把剑,精灵告诉主角这把是混沌剑,现在只有它能封印住暗黑龙了。从右边的传送口回到普朗特,与普朗特王告别后主角向敌人最后的据点前进。



## Chapter 8 升起的古代城堡



历经千辛万苦终于到达了罗思法斯特的领地,先来到罗思法斯特的村庄,在这里见到了罗思法斯特的贤者Mahato,他告知Darksol正在去位于罗思法斯特城西侧的古代城堡的路上,在那里Darksol要让暗黑龙复活。没有时间了,主角赶紧动身,先冲进了罗思法斯特城。在罗思法斯特城门口Darksol出现了,他企图引诱主角与自己联手,但在关键时刻Kane的灵魂帮助主角摆脱了Darksol的引诱,Darksol见计划失败慌忙逃走。闯过城中敌兵的重重包围,与罗思法斯特王见面,此时的他仍旧不知悔改,无奈只能打败他,不过在弥留之际罗思法斯特王还是有所领悟,拜托主角一定要阻止暗黑龙的复活。回到村庄,Mahato对主角说利用主角手中的混沌之剑就能去在最西面被海水淹没的古代城堡。通过罗思法斯特城来到这块大陆的最西端,主角挥动着混沌之剑,剑身突然发出金黄色的光芒。大地一阵震动,从不远处的海中升起一座古代城堡,进入身后的大门被传送至古代城堡。一来到古代城堡不想却触动了城堡中的防御系统,摆平他们后出现了一楼梯。走入城堡深处,见Darksol正在进行暗黑龙复活的仪式,看来打败Darksol是刻不容缓了。一阵厮杀过后,Darksol终于倒下,可暗黑龙还是复活了。没办法看来只有把它一起干掉了,好不容易把暗黑龙打败但它却再次复活了,最终还是主角使用混沌之剑给了暗黑龙致命一击。古代城堡再一次沉到海底了,主角却不知了去向。

在世界的某处有位农夫看到一个穿着奇怪盔甲的人与一位年轻人正在旅行,在农夫的建议下他们在这里的村庄定居了下来……



## 全魔法一览

| 图标 | 名称 | 作用 | 等级\消耗MP\距离\范围 |
|---|---|---|---|
| | Heal/治疗 | 恢复同伴HP | Lv1\3\1\1 Lv2\5\3\1 Lv3\10\3\1 Lv4\20\1\1 |
| | Aura/光环 | 恢复同伴HP | Lv1\7\3\2 Lv2\11\3\3 Lv3\15\3\3 Lv4\18\全员 |
| | Detox/解毒 | 治疗一名同伴的中毒状态 | Lv1\3\1\1 |
| | Shield/防护 | 防护一回合敌人的魔法攻击 | Lv1\5\2\1 |
| | Dispel/驱散 | 使敌人魔法使用不能 | Lv1\5\2\1 |
| | Elude/躲避 | 减少敌人攻击成功率 | Lv1\6\2\1 |
| | Attack/攻击 | 增加同伴攻击力 | Lv1\10\3\1 Lv2\15\3\2 Lv3\40\3\2 |
| | Quick/快速 | 增加同伴敏捷度 | Lv1\5\1\1 Lv2\16\2\2 |
| | Slow/缓慢 | 降低敌人敏捷度 | Lv1\5\2\1 Lv2\20\2\2 |

| 图标 | 名称 | 作用 | 等级\消耗MP\距离\范围 |
|---|---|---|---|
| | Sleep/昏睡 | 使一敌人处于昏睡状态 | Lv1\6\2\1 |
| | Blaze/火焰 | 利用火焰攻击敌人 | Lv1\2\2\1 Lv2\8\2\2 Lv3\8\2\1 Lv4\10\2\2 |
| | Freeze/冰冻 | 利用冰冻攻击敌人 | Lv1\3\2\1 Lv2\9\2\2 Lv3\10\3\1 Lv4\12\3\2 |
| | Bolt/闪电 | 利用闪电攻击敌人 | Lv1\8\2\2 Lv2\15\3\3 Lv3\20\3\1 Lv4\25\3\3 |
| | Supernova/超级新星 | 利用光束攻击敌人 | Lv1\16\3\1 Lv2\18\3\1 Lv3\20\3\1 Lv4\24\3\1 |
| | Desoul/死灵 | 对敌人进行即死攻击 | Lv1\8\2\1 Lv2\15\2\1 |
| | Egress/脱出 | 退出战斗,回到最近的村镇 | MP消耗8 |
| | Step/步伐 | 增加同伴移动力 | Lv1\8\2\1 Lv2\20\2\2 Lv3\40\2\2 |
| | Boost/推进 | 增加同伴魔力 | Lv1\8\2\1 Lv2\20\2\2 Lv3\40\2\2 |

## 隐藏物品

与MD版中一样，游戏中加入了一系列隐藏的物品，但由于游戏经重新制作后几乎所有的隐藏物品都已不在以前MD版中的老地方了，这就需要靠玩家们自己寻找并收集这些隐藏物品去体会收集过程中的快感。



















## 全人物收集表

| | |
|---|---|
| Max | 主角。 |
| Ken | 第一章开始时在Guardiana城HQ中加入。 |
| Tao | 第一章开始时在Guardiana城HQ中加入。 |
| Hans | 第一章开始时在Guardiana城HQ中加入。 |
| Luke | 第一章开始时在Guardiana城HQ中加入。 |
| Lowe | 第一章开始时在Guardiana城HQ中加入。 |
| Gong | 第一章Mountain Hut中对话加入。 |
| Gort | 第一章Guardiana城被破坏后在Guardiana城的酒吧中对话加入。 |
| Mae | 第一章Guardiana城国王死后加入。 |
| Khris | 第一章在Alterone城解救主角时加入。 |
| Anri | 第二章在Manarina城对话加入。 |
| Arthur | 第二章在Manarina城完成圣泉事件后在三楼对话加入。 |
| Balbaroy | 第二章在Rindo北方的修道院中战斗之后。 |
| Amon | 第二章在Rindo北方的修道院中战斗之后。 |
| Diane | 第三章在Bustoke中对话加入。 |
| Zylo | 第三章在Bustoke中用药治疗恢复后加入。 |
| Pelle | 第三章在Pao bridge的战斗后加入。 |
| Yogurt | 第四章在Pao Plains大篷车第一停放点教堂左上角发现后加入 |
| Kukichi | 第四章在Pao Plains大篷车第一停放点，大篷车离开后加入。 |
| Vankar | 第四章在Pao Plains大篷车第一停放点，大篷车离开后对话加入。 |
| Narsha | 第四章在Pao Plains与Elloit战斗后加入。 |
| Mawlock | 第四章在Pao Plains与Elloit战斗后加入。（一周目后在第一章加入） |
| Zuika | 第四章在Pao Plains与Elloit战斗后加入。 |
| Guntz | 第四章在Pao Plains大篷车第二停放点的羊圈中对话加入。 |
| Domingo | 第四章在Pao Plains大篷车第二停放点的道具屋中孵化加入。 |
| Earnest | 第四章在Uranbatol要塞中找到加入。 |
| Lyle | 第六章在Rudo最左边屋子的顶楼，对话加入。 |
| Bleu | 第六章在Dragonia对话加入。 |
| Ale | 第七章在Tower of the Ancients找到加入。 |
| Torasu | 第七章在Tower of the Ancients找到加入。 |
| Adam | 第七章在Metapha对话加入。 |
| Hanzou | 第五章调查Waral城左边的标志"floating on the sea"→乘船在某小屋底下调查一块小牌子"not the book shelf"→在ring reef战斗后调查ring reef左半边的标志 "a cross atop the spire"→调查教堂木箱 "Praticing the art the ninja you should search the fish"→站在晒场的大鱼上Hanzou出现并加入。 |
| Musashi | 第六章在Rudo分别调查围墙外左边的标志"A boy"→屋内墙上的宣传单"White"→屋子外面的墙上"Fluttering…"→屋顶左下角的衬衫"A message…"→村中央的雕像，Musashi加入。 |

## 全卡片收集表

| | |
|---|---|
| Max | 通关一次后得到。 |
| Mae | 在第二章时，不断对话得到。 |
| Pelle | 加入后两次对话得到。 |
| Ken | 加入后两次对话得到。 |
| Vankar | 加入后两次对话得到。 |
| Earnest | 在Uranbatol要塞二楼某房间的书架上。 |
| Arthur | 加入时即得。 |
| Gort | 收得他后，在Guardiana的左边小屋（门口有狗窝）的地下室，与他的孙女对话。 |
| Guntz | 加入后两次对话得到。 |
| Anri | 在Manarina城二楼Anri房间的书架上。 |
| Alef | 在Prompt过桥后的宝箱内。 |
| Tao | 在Manarina城二楼变成鸡后到四楼在一宝箱内获得。 |
| Domingo | 在Pao Plain大篷车第二停放点与其中的一只羊对话获得。 |
| Lowe | 加入后两次对话得到。 |
| Khris | 加入后，在与该城王宫门口的男人对话。 |
| Luke | 加入后两次对话得到。 |
| Torasu | 在Prompt Castle 某书架上。 |
| Gong | 在第一次战斗后在收得他的地点Mountain Hut的小屋中，与女孩对话。 |
| Diane | 在Pao Plain大篷车第一停放点的羊圈中的宝箱内。 |
| Hans | 加入后两次对话得到。 |
| Lyle | 在Rudo贴着围墙走到村子外的左上角有一宝箱，调查获得。 |
| Amon | 加入时即得。 |
| Balbaroy | 在Rindo北方的修道院图书馆书架上。 |
| Kukichi | 在飞行实验事件后，与其助手对话两次。 |
| Bleu | 加入后，与Karin与Krin不断对话，在与Karin对话时获得。 |
| Adam | 在进入Runefast Castle后，上楼梯后通过第一道门(不切换画面)，调查最右面的墙获得。 |
| Zylo | 调查Bustoke教堂门口的标记。 |
| Musashi | 加入后在Prompt惟一有两个门的房子，调查屋外两扇门之间的墙获得。 |
| Hanzou | 加入后在Runefast右侧入口与酒吧之间，调查最靠近酒吧的那棵树获得。 |
| Yogurt | 在Pao Plains大篷车控制室的控制台上调查获得。 |
| Narsha | 在第五章时，不断对话得到。 |
| Zuika | 在第五章时，不断对话得到。 |
| Mawlock | 从第四章至第七章的战斗至少出场战斗12次以上，则在第七章中对话得到。 |
| Rune Knight | 第一次战斗时用主角将Rune Knight打败。 |
| Skeleton | 在第二章Manarina城中洞穴的战斗中，用Anri打败Skeleton。 |
| Marionette | 在第二章Rindo马戏棚的战斗中，用Gort打败Marionette。 |
| Ghoul | 在第二章Rindo北方Shade Abbey的战斗中，用主角打败Ghoul。 |
| Gobgouitch | 在第二章的Epilogue中，用女主角打败Gobgouitch。 |
| Pegasus KT | 在第三章从Bustoke到Pao bridge途中的战斗中，用Zylo打败近右上角（LV14）的Pegasus KT。 |
| Laser Eye | 在第三章Pao bridge的战斗中，用Tao或Anri击毁Laser Eye。 |
| Silver KT | 在第三章Pao bridge的战斗中，用Tao或Anri打败Silver KT。 |
| Soul Eater | 在第三章的Epilogue中，用Zuika打败Soul Eater。 |
| Elloit | 在第四章与Elloit交战时用主角击败他。 |
| Hellhound | 在第四章Uranbatol要塞的战斗中，用Guntz打败Hellhound。 |
| Balbazak | 在第四章海港的战斗中，用Earnest打败Balbazak。 |
| Master Mage | 在第五章神殿的战斗中，用Mae打败Master Mage。 |
| Dullahan | 在第六章去Dragonia途中的战斗中，用Domingo打败Dullahan。 |
| Kane | 在第六章Dragonia与Kane的战斗中，用主角打败Kane。 |
| Mishaela | 在第六章Demon Castle与Mishaela的战斗中，用主角打败Mishaela。 |
| Demonmaster | 在第七章Tower of the Ancients与Demonmaster的战斗中，用女主角打败Demonmaster。 |
| Chaos | 在第七章Metapha与Chaos的战斗中，用Adam打败Chaos。 |
| Ramladu | 在第八章Runefast Castle与Ramladu的战斗中，用女主角打败Ramladu。 |
| Colossus | 在第八章Ancient Castle与Colossus的战斗中,用Luke打败Colossus。 |
| Darksol | 在第八章Ancient Castle与Darksol的战斗中，用主角打败Darksol。 |
| Dark Dragon | 在第八章Ancient Castle与Dark Dragon的战斗中，用Mawlock予以Dark Dragon最后一击。 |

# RED DEAD REVOLVER 血腥左轮

这是一款缺点比优点多得多的游戏，甚至不客气地说游戏的画面还停留在PS水平，只不过是分辨率高了点，贴图细致了点罢了。而且游戏的动作AI等都不能令人满意，但是笔者一路玩下来却有一种行云流水的感觉，并没有感觉到多少的抵触情绪。故事虽然是以老掉牙式的为父报仇的形式展开，但是因为融入了很多电影化的表现方式，几处伏笔用得也算是有板有眼，使玩家进行游戏时有一种观看美国西部电影的感觉。游戏最出彩的地方应该是其音乐。正统的美国西部风情，尤其是那个主旋律让人百听不厌。虽然游戏的整体品质欠佳，但也算是一个颇值得一玩的游戏。

| PS2 | 厂商：ROCKSTAR | | 发售日：2004.5.6 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：6800日元 | 其他：—— |

■文/GUGU　编排/宇部

## System Point 1 基本操作

| | | | |
|---|---|---|---|
| 左类比摇杆……控制角色移动 | | △键……添弹 | |
| 右类比摇杆……旋转视角 | | L1键……举枪 | |
| 方向键……更换武器 | | R1键……射击/脚踢 | |
| ○键……物理攻击 | | L2键……更换武器 | |
| ×键……跳跃/配合L1键为翻滚 | | R2键……进入“Deadeye” | |
| | | L3键……附身 | |
| □键……贴墙 | | R3键……狙击中拉近视角 | |

## System Point 2 系统解析

**■DEADEYE模式**——按住L1键的同时按R2键进入，画面左下方的能量格代表可以使用的次数。进入后动作全都会变慢，己方可以同时瞄准对方多处要害进行攻击，可以攻击的弹数和枪中剩余的子弹数有关。

**■DUEL模式**——也就是我们通常所说的决斗模式，用右类比摇杆从下拉到上完成掏枪动作，同样也是在慢动作的情况下对敌人进行标准射击，准星从黄准星→分散的红准星→会聚的红准星依次表示：没命中，普通命中和要害命中。到游戏后期的duel，掏枪速度和命中次数都很重要。

*能够生存在这样一个弱肉强食的世界里，除了依靠自己的勇敢和朋友间的信任外，只有紧握在手中的那把枪……*

在一个普通的傍晚，RED和他的母亲仍然像往常一样忙碌着。在这个略显偏僻的山区中，他们和那个属于自己的简陋的木屋已经一起生活了很多年。RED的父亲和其他的牛仔一样，也是一个酷爱冒险的流浪者。为了能够为自己的家里带来更多的财富，他总是不辞劳苦地在各地进行着旅行。而RED则更是将自己的父亲视为榜样和自己未来的目标。在父亲不在家的日子里，他一边和母亲一起期盼父亲平安归来，一边总是梦想着能够拥有一把属于自己的枪，这样他也可以像父亲那样成为一名冒险家了。

一个标准牛仔打扮的中年男子带着行李向RED家的木屋走过来。他的脸上虽然显得满是风霜和疲惫，但是仍然掩饰不住心中的愉悦。

“亲爱的！”

RED的母亲第一个发现了来者，她高呼着飞奔过去，而RED更是兴奋的几近跳起来。

“爸爸！！”

“好儿子！我们的麻烦终于都没有了。在Bear山区我找到很多的金矿，以后我们再也不会为钱发愁了！”



RED父亲的脸上显得神气非常，作为一家之主的他终于可是使家人之后过上好日子了。

“嘿，老爸，这个你是从哪弄的？”RED显然对金矿没多大的兴趣，相比之下父亲腰间的那把新式左轮枪更能吸引他的注意力。

“它很漂亮吧！”

“是啊。能把它送给我吗？”RED显得兴奋异常。

“这本应该是一对。在这个世界上就只有两把。”

“那么另一把在哪里呢？”

“在我的合作伙伴Griff那里，我们各持一把当作是我们之间合作的特殊象征。”

“我好想试试它啊？”

“儿子，这个东西早晚是你的，现在你何必不先用我的老枪呢？你可以到下面河边去练习练习，我要送你妈妈礼物。”说着夫妻两人谈笑着走开了。而RED则像是孩子得到宝贝了一样兴奋地跑到山坡下面练习。

攻略要点：这里主要是让玩家熟悉操作和如何使用武器。前文中已经有详细介绍这里就不多说了。完成靶子和稻草人的射击练习后就可以离开了。

就在RED在山坡下面玩的不亦乐乎时，母亲在上面大喊叫他不要随便破坏家里的罐子瓶子之类的东西。这时候父亲走过来笑着说，让儿子去玩吧，等我下次进城多买回来些给你用还不行吗……

突然枪声响起，一伙不明身份的人持枪冲进RED家的院子。父亲看到后叫RED马上回来。

攻略要点：从山坡下赶回家中，协助父亲消灭所有的敌人。

虽然RED和父亲奋力抵抗，RED自己也亲手杀了不少的人，但是无奈对方人太多了。自己的家早已经变成了一片火海，母亲更是不知了去向。突然RED听到背后一声惨叫，父亲躺在地上再也爬不起来了。

RED伏在父亲身上呼唤了许久，但父亲冰冷僵硬的身体给予了他所有的答案。这时走过来三个面目狰狞的家伙。

“小子，我想你爸爸已经死了，没想他这么没用，哈哈哈哈！”

面对杀死父亲，毁掉他一家幸福的仇人，

RED恼羞成怒，抓起旁边火堆中已经被烧的通红的手枪朝为首的那个人射去。虽然没有命中要害，却直接将他的左臂打断，趁乱RED才得以从虎口中生还。

看着自己已经被烧红了的右手，RED喃喃的对自己说——我一定要报仇！

RED终于开始了自己的冒险生涯，行走在异乡的土道上。想起惨死的父亲和母亲还有那个他已经居住了20几年的老木屋，心中难免会有些许悲凉。但是当RED看到自己那只有时还有隐约疼痛的右手时，曾经的一幕幕又像电影一般再次出现在眼前。一股莫名的勇气和信心再次充斥在他的体内。

就在RED考虑心事的时候，前方的手推车下钻出一名老者，并且告诫RED现在这里很危险，不要独自一个人外出。然后又邀请他买一些自己的东西。不管他是否出于真心的好意，RED在这里都应该提高警惕。老者说本来还可以卖更多的东西给RED，但是这里总是有一些强盗胡作非为不让他正常做生



意。刚说到这里突然从远处走来两个人，他们将老者打到一边，向根本就什么都没做的RED进行挑衅。一场战斗又在所难免。

攻略要点：同样要求消灭掉所有的敌人，中间游戏会教玩家如何依靠障碍物进行射击以及DEADEYE系统，M注意多利用障碍物保护自己对敌人逐个进行狙击，很容易就可以通过，最后会出来三个BOSS级的敌人，不过很容易对付，看好机会连续“暴头”可以快速击毙。

到处都是尸体，到处都是枪声。本来应该是宁静祥和的村庄却变成了人间地狱。为了能够维持生计，RED决定亲自将这里的强盗全部铲除掉，顺便还可以赚取一些报酬。通过这里的镇长的委托，RED得知强盗的头目是一个叫Ugly Gang的家伙，这个镇子已经被他糟蹋的不像样子了。疾恶如仇的RED当然不会放过他，就在这时Ugly的人来到这里滋事，战斗就此开始。

攻略要点：这里一共要消灭四拨敌人，还是要多利用障碍物保护自己。场景的右侧马棚中有回复剂。期间游戏提示玩家如何进行DUEL。消灭全部的敌人后UGLY GANG就会出场，因为他会将镇长作为肉盾挡在身前，所以一定要瞄准好再射击，只要可以击中他就可以使他松开镇长。抓住机会上去多补几枪，几个回合就可以搞定。

虽然干掉了Ugly Gang，镇长却也受了伤，镇长的女儿出来向RED求助，因为这个镇子的医生早已经跑光了，而最近的医院是在Brimstone。镇长向RED允诺如果他可以帮助他去Brimstone，就可以给他很高的报酬，RED虽然不是很在乎那些钱，但是当看到弱者有困难时，当然会帮上一把，镇长的女儿对RED万分感谢，并且先通知那边做好准备。而RED和镇长则踏上了开往Brimstone的火车。

火车上镇长的伤势越来越严重，RED也有些为他担心。但是天有不测风云。火车又遇到了车匪的威胁，外面到处都是拿着枪骑着马的强盗。镇长劝RED将枪交给他们，这样大家都会没事。还没等RED说出自己的想法。车厢的另一边有一个站起来举起了枪。原来在车厢里面早已经有人做接应了。“只要没人逞英雄，就不会有人死！”一句话车厢内的人都被吓得举起了双手，而这时的RED却缓缓的站起身来，对方显然没有想到会有人敢站出来反抗，本来应该握枪的右手也开始不断的抖动起来。RED以漂亮的duel解决了匪徒后，来到车厢外面与其他的强盗进行战斗。

攻略要点：先到火车的尾端消灭一个扔飞刀的敌人，这时火车的速度突然变快，应该是驾驶室那里出了问题。在回到火车头的过程中会有许多敌人。而且还有路障会对RED造成伤害，看好了哪些是需要附身躲的，哪些是需要跳起避开的。来到火车头这里，原来驾驶员已经被挟持了，注意不要误伤到驾驶员。解决掉BOSS后，驾驶员会请求RED保护他三分钟时间，只要保证这段时间驾驶员不死就可以过关。

RED和镇长来到Brimstone，刚一下火车就遇到前来迎接的Sheriff Bartlett。当他听说RED是赏金猎人的时候，他让RED待会去找他，有任务可以交给他做。镇长已经被安全转移到这里的医院，RED随便在城镇中逛了逛，这里显然要比来时那个镇子好得多，人们行走于街道间有说有笑，各种商店也都正常经营。突然RED想起刚才Sheriff说的话，反正也没什么重要的事要做，不如去他那里看一看。在城镇的中心找到了Sheriff所在警署。此时Sheriff已经在这里等候RED多时，他从镇长那里了解到RED的一些事情，并且决定让RED去帮助他解决这里几个法律已经无法约束他们的狂徒。RED的第一个目标是一个叫Pig Josh的人，据说他曾经是一个马戏团的首领，并且很喜欢使用炸药。大概嘱咐完后，RED就开始了他作为赏金猎人的第一个正式的任务。

RED按照计划来到指定的地点去找Pig



Josh，可是在这里却遇到一个被关在空中木头笼子中的绅士男子。

“对不起，打扰一下，先生！我想我现在是处在一个很不幸的情形。你能救救我吗？”

RED抬头看了看他，冷冷的说：“你不是我的目标……”

“的确，先生，这里的确是很危险，请你自己小心。”

男子的话还没说完，RED就感觉到了异样，看来Pig Josh早就做好了准备，一场恶战又要即将开始。

攻略要点：将开始的敌人消灭后，用枪将困住男子的木箱侧面的机关打掉，救出男子。和男子合作再消灭一批敌人后Pig Josh就会登场，注意不要跟他近身，因为会被炸弹炸到。其实这里只要爬到任何一个房子顶上向下打Pig Josh就可以了，因为他爬不上来，手里没有远程武器的他只能眼睁睁的被“玩”死……

完成任务后男子对RED表示万分感谢，并且许诺今后如果有需要帮忙的地方一定会尽力协助RED。而他现在要去寻找Pig Josh的马戏团里其他的残党。

攻略要点：JACK SWIFT的独有关卡，因为JACK使用的双枪，在连射和换弹频率上比较有优势。本关的任务也是消灭全部敌人，最后的BOSS会隐身，注意一定不要让他的硫酸碰到，否则会受到非常大的伤害。

RED回到Sheriff那里交差，Sheriff对RED的工作很满意，按照计划RED去对付下一个目标，没想到这次竟然是个女人。

攻略要点：因为要走山道，一定要小心不要掉到山崖里去。必须爬到最上面才能见到BOSS——BadBessie。途中的敌人比较多，尤其是对面山上的狙击手比较难对付。在断桥处会发生同时面对两个人的duel，比之前一对一时难度有所上升。进入山洞前竟然又遇到了之前卖RED东西的那个老者。适当的补给之后就可以到顶层去见BOSS了。在对付她之前优先把投石块的敌人干掉，因为他对RED的威胁最大。在与BadBessie战斗注意不要过分近身，因为她近身攻击的鞭子很厉害。多利用地形与其周旋打败她应该不算很困难。

第三个也是最后一个目标是一个叫Mr. Black的人，就连Sheriff都不能确定他是否还活着，应该是个很难缠的家伙。总之小心行事。

攻略要点：本任务是在城市中进行，敌人很多并且都是隐藏残破的屋子中。比较不好瞄准。在关卡后期会有一个一对三的duel，解决掉后才能够到后面的坟地里去见Mr. Blackk，背着一个棺材的活死人Mr. Black是个颇不好对付的BOSS，藏在他棺材里的转筒式机关枪的攻击力非常高，而近身的棺材攻击又可以一下将RED吹飞。笔者推荐的方法是尽量与其拉远距离，然后以其为圆心做圆形跑动，边跑边射击。因为他的机枪摆动

比较慢，可以躲过大部分的子弹。虽然这样打比较耗时间，但是却很稳妥，大家不妨一试。最后Mr.Black终于死在RED的枪下，躺在为自己预备好的棺材中……

RED回到Sheriff处领取自己应得到报酬，Sheriff让他去银行兑换金币。RED来到银行，看到一个男子装扮的年轻女子和银行的管理人员大吵了起来。

"我只需要一个星期！我可以付给你们5000美元，但是现在Governor已经被贿赂了，我只能暂时离开我的农场，就我自己现在什么都做不了。"



"那也好啊，你不如把农场卖给他们，然后你到这里的酒吧工作。"

"酒吧！！你敢再说一遍！"年轻女子显然是被对方轻浮的语言所激怒了，气得拍着桌子站了起来。

"我只需要一个星期！！"

"我想我们的经理是不会同意的，你还是回去吧。"

"我可以亲自跟他说。"

"对不起，经理一直很忙，就是因为总有像你们这样纠缠不休的人。"

"那些混蛋利用我的农场会做出什么样的事还不知道呢，等到Bear山中的金矿都被挖光了就完了！！"女子恼羞成怒，不小心将秘密说了出去，虽然那个腐朽的老头并没有注意，但是RED却全都听到耳朵里了。Bear山中的金矿??难道是跟父亲的死有关。怀着这样的心情RED来到那位银行工作人员身前。

"请问先生，你想要提多少钱？"

"你先告诉我关于刚才那个女人提到的Bear山区中金矿的事情。"

"对不起，我不能向别人透露我们客户的相关事情。"

RED一把将那个人从椅子上拽起来，

"那么你告诉她住在哪好了，等我下次回来，这些金子就是你的了。"

对方显然是被吓坏了，老老实实的将知道的都说了，RED决定跟着那个女人一起到她的农场去。

攻略要点：ANNIE STOAKES的独有关卡，开始打死两个骑马的敌人后，来到着火的牛棚，用枪将门上的开关打坏，将里面的牛全部都放出来，注意不要被牛撞到。而且这些牛是可以骑的，并且可以撞死敌人。消灭掉两批敌人后，会有对方的两个骑牛的头领出现，打死后过关。

RED赶到ANNIE的农场，ANNIE显然不认识RED。RED向她询问关于Bear山中金矿的事情，可是就连ANNIE自己都不是很清楚，她建议RED去Brimstone的酒吧去碰碰运气，在那里有可能可以获得有用的情报。RED临走前将Sheriff给他的报酬都送给了ANNIE，这样ANNIE的农场终于可以保住了。

RED回到Sheriff的酒吧，但是里面的人并不是很合作，无奈之下又要大打出手。

攻略要点：因为是在酒吧中无法用枪，只能将酒瓶作为武器使用，打碎的酒瓶效果和匕首一样。主要保护酒吧中的女子不受到伤害，将三个目标敌人全部消灭即可离开这里。

离开酒吧后在歌剧舞台前再次会碰到刚才那批人，完成一个一对一的duel后，开始BOSS战。首先要清光所有的小喽罗，这个非常重要，否则会因为场景太小目标太明显而背腹受敌。当BOSS所受伤害到一定程度后就会从二层跳下来，多利用他撞到桌子上的机会用枪连续射击他的头部。因为可以回旋的场景比较小所以打起来还是比较困难的，注意千万不要与其近身。

终于将其放倒在地，这时门外进来一个人，竟然是Sheriff。

"好了，我的赏金猎人。你做得有些太过分了，现在交出你的武器！"

RED走到Sheriff身前，掏出枪。Sheriff显然也是心有余悸，RED的厉害别人不知道他还能不知道吗？别说他一个人在这里，即使是10个他也无法制服RED的。但是这一次RED却一反常态的冷静，将枪交给了Sheriff，并与他再次回到Sheriff所在的警局。

"告诉我，掌握军队的那个人到底是谁？"

从那些人的口中，RED只得到了这点线索，他现在将希望都放在了Sheriff身上。

"哈哈哈哈，这跟你有什么关系？"

"他杀了我的父亲！"

"其实跟你说实话，一直以来我都不相信你还能活到现在。你是Nate Haelow的儿子——RED！"

RED不敢相信他的耳朵，他从来都没有告诉过Sheriff关于自己的任何事情。

"把你知道的一切都告诉我！"

"好吧，事情是发生在12年前，当美国骑兵侵入南部边缘的时候……

攻略要点：GENERAL DIEGO的独有关，一开始要带领手下的几名士卒清理掉桥下的敌人，然后就会开始双方的炮战。来到敌方的阵地前，用R2键将子弹变成信号弹，射向敌方的炮台，为己方的炮台做攻击向导。当消灭敌方的炮台达到一定数目后开始进行炸桥，掩护己方的士兵在桥底各处安放炸弹，全部完成后就可以将桥炸坏，完成本关。

士兵因为抓到一个可疑的美国人而将其送到GENERAL这里，GENERAL准备将他作为间谍而处死，那个人苦苦求饶最后说他知道哪里有金矿。GENERAL对此非常有兴趣，又吩咐士兵将他拉回来。那个美国人答应只要能够饶他一命就可以将金矿的一半送给



GENERAL。GENERAL听到后很不满意，表示自己为什么不能全部都拥有，那个美国人终于说出了实情，原来这座金矿是属于他和另外一个人的，如果要想全部都拥有就一定要先杀死那个人。而这个人其实就是RED的父亲——Nate Haelow。最后这两个决定进行合作，准备杀死RED的父亲独吞掉所有的金矿。

听到这里RED已经大概知道了杀死自己父亲的凶手到底是谁，他急切的想知道，那个叫GENERAL的人现在在哪？

"他们每周都会向Governor那里秘密运输一批金子，运输用的马车就停在Devil的Fork。你想要去阻止他们又谈何容易，那个四轮马车被改装得就像个移动的炮楼一样。总之你自己看着办吧，如果你觉得有可能成功，就去试试看吧……"

说着Sheriff将RED从牢房中放出来。RED再次拿回属于自己的枪。

"祝你好运……"

攻略要点：本关的任务就是将运输金子的四轮马车毁掉。因为马车的移动速度很快，步行很难接近它，可以骑马进行追击。尽量不要在其后方进行攻击，因为机枪台的火力非常猛。从正侧方向进行射击，因为马车的HP较多，要有一些耐心才能击破。

虽然RED将运有黄金的马车击毁，但是因为一时大意被GENERAL的人从后面打晕，并且被抓到金矿内囚禁起来，生死未卜……

另一方面RED的好友土著人SHADOW WOLF得到了RED还活着的消息，他亲眼看到RED被GENERAL带到了Real山中的金矿中，因为他的父亲曾经与RED的父亲是挚友。所以他马上将这件事通知给了自己的父亲。当得知好友的儿子还活着消息，老土著寨主显得很是意外和高兴，决定派遣自己的儿子去金矿中去帮助RED。

攻略要点：本关的地形比较复杂，目的地在地图的左下角，道路只有一条，很多无法通过的地方都需要绕行。因为WOLF所使用的是弓箭，虽然不用频繁地装填弹药，但是持弓的移动速度太慢，所以不要一次与多个敌人进行战斗。尽量使自己处在暗处攻击对方。最后的BOSS更是不能慌乱，一定要将准心时刻锁定在BOSS身上，连续进行射击，不给对方喘息的机会，否则一旦让对方逃脱自己的控制就很难再掌握主动权。

在金矿的牢房中，RED认识了另一个同样是被GENERAL囚禁起来的军人。他已经被困在这里有一个星期左右的时间了，WOLF

从瀑布的后面找到了金矿的隐藏人口，终于找到了关押RED的牢房。RED和那名军人都得以重获自由。感谢之后，军人决定火速回到Brimstone请Governor调骑兵团回来进攻这里。而RED和WOLF为了避人耳目,决定分头行动。

攻略要点：因为枪已经没收走了,现在RED可以使用的武器只有匕首,消灭掉一定的敌人后就可以得到部分数量的子弹,要节约使用。场景1比较简单,在一个木架子上得到钥匙后打开里面的门就可以进入金矿内部。来到场景2后先在地图东部的一个敌人身上得到钥匙1，用其打开地图西侧房间的门，在里面得到钥匙2。回到地图东侧打开这里的房间得到钥匙3。再次回到地图西侧刚才进入的房间,打开牢房得到钥匙4。用它打开最后一个地图南侧的门。

完成一个一对三的duel后就是BOSS战了,对方一共有两个人，一个是使用枪而另一个使用燃烧瓶。还是非常容易的对付，可以先将用枪的人打死再回过头去打另一个，因为燃烧瓶攻击距离有限，只要和其拉远距离就可以当活靶子来打。全部消灭后RED利用矿车将木门撞碎，逃离矿坑。

在一个好心车夫的帮助下，BUFFALO踏上前往Brimstone求助救兵的征程，不料途中遇到了土著人的袭击，只得奋力反抗。



攻略要点：BUFFALO SOLDIER的独有关卡。活动范围只被限在马车上一个很小的地方,敌人的箭会从两旁的山上不断射来,尽量在敌人出手之前干掉他们。对于一些跳上马车的敌人一定要保证打死，因为死后会留有回复剂。一定要小心不要被敌人的火箭射中，伤害太大。在保证自己不会死掉的同时也要注意马夫的HP，如果马夫死亡也同样会GAME OVER。

回到Brimstone的BUFFALO找到了Governor，并将DIEGO独霸金矿拥有私人军队的事情全部报告给了Governor，但是没想到他得到的答复竟然这只是简单的误会，原来Governor早已经和DIEGO秘密合作了，而BUFFALO不仅没有请到救兵，最后还不得不面对乌黑的枪口。

RED和WOLF虽然已经从金矿中逃出来，但是因为仍然受到敌人疯狂的追杀。他们被困在一处围墙中无法冲出去。敌人有一部重机枪封住了两人逃跑的路线。WOLF决定由自己来进行掩护,吸引机枪的火力,RED去寻找进入围墙里面,从内部消灭敌人的方法。



攻略要点：本关外面的敌人是打不完的，所以也不用浪费弹药去打了。从场景左端的凉台进入围墙内部,一直绕到敌人机枪的后面，消灭上面所有敌人。最后回到围墙将所有敌人打死。之后就是BOSS战,对方是Daren。这是RED和他的第二场较量，几年前正是RED将他的左臂打断，今天是他们了结彼此恩怨的时刻了。Daren的攻击方式比较单一，而背部的火箭炮虽然威力巨大，但是因为发射的速度较慢，场景内部又有很多的障碍物，所以很难击中RED。这样打起来就容易得多，多注意躲避就可以轻松胜出。

击毙Daren后，RED才发现WOLF已经受了重伤，作为好友，WOLF希望RED能够早日报仇，因为现在DIEGO还没有死。最后WOLF死在了RED的怀中。面对好友在自己眼前这样的死去，当年父母惨死的一幕再一次依稀映在眼前。悲痛欲绝的RED将匕首狠狠的插在Daren尸体的胸口上，下面他该要去找DIEGO报仇了。

RED骑马追上了DIEGO运输着黄金准备逃走的火车，一场宿命的追逐战就此展开。

攻略要点：注意火车上的火炮和机枪台，不要使自己离火车太远,否则会强制GAME OVER。从倒数第二节车厢处跳上火车,从上面越过后面的车厢用枪将车厢之间的连接部分打开,这样最后一节车厢就会脱离。跳回马背上再次赶上火车,用枪将一处可以滑动的车厢门打开,进入再次将车厢的连接部分打开,使后面的车厢再次脱离。最后跳上平行轨道的另一辆火车上,用机枪猛烈攻击DIEGO的火车头,强行使其停下。之后就是跟DIEGO的决战了。因为对方的小喽罗会不断的出现,还有一个机枪台很不好对付。这里可以利用一个BUG,跑到火车的右侧去（在骑马的时候是无论如何都到不了火车的右侧的）。这样敌人绝对过不来，从打开的窗口处向DIEGO射击，一定伤害后他就会从里面跑出来，他不躲着就更好办了。像对付一般的敌人打就可以了。

虽然DIEGO开出了各种诱人的条件来恳求RED饶了自己的性命，但是RED还是毫不犹豫的亲手为父母和WOLF报了仇。

回到Brimstone后,RED决定参加由世界各地神枪手参加的Battle Royale比赛。RED一路过关斩将，在决赛中遇到的是已经连续获得4年Battle Royale冠军的Kelley。虽然RED取得了比赛的胜利，但是主持者Governor却将枪对准了RED。RED认得这把枪，这正是当年父亲所持有的那把特殊的左轮枪，父亲不是说这个世界上只有两把吗？另一把竟然在Governor这里！难道……RED已经不敢再往下想了。因为Kelley已经站了起来。真正的较量现在才会开始。

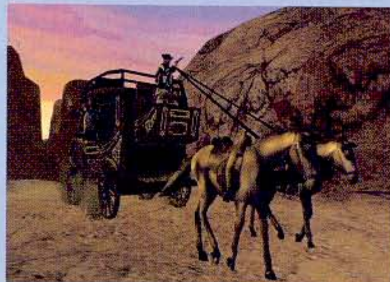
攻略要点：不要伤到普通的村民，还要阻止Kelley滥杀无辜，只要有一名村民死去就会强制GAME OVER。Kelley是个颇难对付的BOSS。不过他的弱点在于HP比较少，可以事先准备一个燃烧弹，把他引到没人的地方,这里主要是为了防止火烧到村民。扔燃烧弹然后用枪猛攻一连串下来基本就可以搞定了。

最后的目标就是Governor了。RED，JACK还有ANNIE一起来完成这最后的使命。

攻略要点：攻入Governor的大楼，首先要在外面和敌人进行战斗,消灭掉凉台上的敌人后来到大楼的右侧,这里仍然进入不了大楼内部。这时候JACK决定由他来将正门的锁撬开,但是需要RED和ANNIE保护他。这里三分钟内要保护JACK不被敌人打死,但是因为敌人数量众多,又没有很好的隐藏的地方所以难度非常大。做到每枪必中优先攻击几个BOSS级的敌人,不断的打出回复剂进行补给,这样才能够在正门前长时间的吸引敌人的火力。

攻略要点：进入建筑物内敌人同样既强又多，一定要稳扎稳打步步为营。虽然己方NPC的AI实在不敢恭维，但是总比孤军奋战好。多和NPC组成火力网夹击对手是个不错的方法。经过千辛万苦终于来到楼顶，BUFFALO因为被Governor使用炸弹陷害而被压在钢板下动弹不能，最后只要RED一个人与Governor进行决斗。将Governor的HP打到剩1/5左右的时候就会进入最后一个duel。这里Governor掏枪的速度非常快，想要战胜他除了反应以外更多的还要靠运气。至少要全命中要害4枪以上才有可能要了Governor的性命。

一切都结束了，在那一瞬间RED的心中到底有怎样的想法呢，真的只是因为赏金猎



人的缘故吗？

当Sheriff将本应属于RED的5000美金扔给RED的时候，他却用手指向了自己的伙伴，

“这些钱是属于他们的……”

RED将自己的枪送给了BUFFALO，从Governor的尸体上拿回了那把属于父亲的枪，“我从来都不是为了钱……”

RED就这样默默的离开，等待他的又将是怎样的冒险呢……









大家早中晚上好,皮克敏2这个游戏推出已经有一段时间了，老玩家们一定是很快上手而且已经在津津乐道的沉浸于收集宝物的乐趣当中了，为了让初心者也能够了解并喜爱上这个游戏，使他们少走冤枉路，让皮克敏们少阵亡一些。今天特地由我来给他们领领路。甘当铺路石啊。挑战开始！

# ピクミン2 PIKMIN 皮克敏2

| GC | 厂商：NINTENDO | 发售日：2004.4.29 | |
|---|---|---|---|
| | 类型：AI-ACT | 价格：5800日元 | 其他：1～2人用 |

■文/魔舞之妖刀　编排/宇部

## POINT 1

初心者提问（以下简称提问）■：这个游戏到底讲述的是一件什么事情呢？

回答■：咳咳……总的来说呢，就是三个小外星人带着一群头上长草的生物捡破烂的故事……哦，对不起。其实是外星人奥利马兄弟为了偿还公司债务和皮克敏们一起收集宝物，攒足10000元，帮助公司渡过难关的伟大传~~~~~奇故事……

## POINT 2

提问■：那么面对这么多可爱的皮克敏，我怎样才能领导他们呢？

回答■：这个嘛……还是请手柄先生来作答吧。"好的！下面我们就来讲解一下具体操作，首先请看下表。其次呢，在选择皮克敏的时候，按住A键，然后按"左右"就可以选择它们的种类，按"下"就可以选择叶子、花蕾、开花三种状态的皮克敏。这样就方便多了吧。"

Start/Pause……………………雷达、菜单、道具

A…………按住发射皮克敏攻击敌人，按住可以给皮克敏编队

B…………按住吹哨子呼叫皮克敏，力度不同召唤范围也不同

C……………菜单中放大缩小地图/直接攻击

左摇杆………………控制行进方向/移动地图

X…………可以让不同颜色的皮克敏们分别列队，便于掌控

Y………………切换两个主角，也就是领导啦

Z……………………………切换倾斜和俯瞰视角

L………………………………回到主角背后的视点

R………………视角变换（近、中、远三种）

十字键…………上：使用紫色药水，将敌人石化/下：使用紫色药水，给皮克敏打兴奋剂，攻击力和速度都会上升哦

轻按L/R+C…………编排队形(拆门时很管用)

## POINT 3

提问■：这个游戏是怎么存盘的呢？

回答■：基本上都是自动存盘，在转换场景的时候。而每过一天，都会提示你一下，所以要是觉得有什么不妥的话。只要注意将原来的存档拷贝到另外两个空位置就行了，Y键是拷贝，X键是删除，要小心操作！

## POINT 4

提问■：游戏中在地面时屏幕上方那个走着的太阳是怎么回事啊？

回答■：因为地球的情况太复杂，所以每天晚上奥利马他们都要回到飞船里去。也就是说在地面时是有时间限制的。通常来讲时间相当的紧迫，注意在提示你Hurry up的时候，如果你离飞船太远，就一定要带好身边的皮克敏，要不然你一走，那些大虫子们就会将皮克敏吃掉了！（哇！好恐怖哦）

## POINT 5

提问■：我一共可以带领多少只皮克敏一起工作呢？

回答■：如果把带领的加上执行搬运工作的，再加上埋地的，还有没人管的话……一共是一百只。我觉得是很不够啦。

## POINT 6

提问■：你刚才提到了什么……什么雷达？

回答■：是的，我说的是宝物雷达，在游戏中某个场景的某个BOSS身上可以得到，具体嘛……记不清了，嘿嘿嘿。不过真的很管用哦，当此场景中还存有宝物没有得到时，雷达会一直摆动，越靠近就越往右边摆，停在蓝色区域时就说明宝物已经触手可及了。探测埋地宝物时最有效。当此场景中宝物已得到时，雷达会自动熄灭。明白了吧。

## POINT 7

提问■：好了，现在给我介绍一下各种颜色的皮克敏的过人之处吧。

回答■：没问题！首先从最基本的红色讲起：就像它们身体的颜色一样，红色皮克敏（以后简称红皮）对火焰有着天生的免疫力。有涉及到火的事情，找他们就好了；黄色皮克敏（以后简称黄皮）身体轻巧，跳得高，搬运放在高处的宝物很合适，同时对付在天上晃来晃去的敌人最有效。另外，他们个个都是霹雳贝贝，不怕电哦；而蓝色皮克敏（以后简称蓝皮）呢，就像海洋里的小精灵，可以在水中来去自由。而紫色和白色的呢，都是本作中新加入的品种：胖墩墩的紫色皮克敏（以后简称紫皮）可是他们当中的大力士，可以以一当十，抛向敌人，还可以将敌人砸死或砸晕，很管用呢；细小的白色皮克敏（以后简称白皮）身体带有剧烈的毒性，可以帮助你将毒气门打开，在对付BOSS的时候实在过不去的话，就把白皮喂给它们，用牺牲打战术吧，虽然很舍不得。另外白皮还有可以发现埋地宝物的特异功能，要是有时看见宝物雷达有显示而地面上什么也没有的时候，就把它们叫过来，该是它们大显身手的时候了。

## POINT 8

提问■：哦，原来如此。那我带领皮克敏们干活时，物品上的数字是什么意思？

回答■：那表示搬动此物品所需要的皮克敏数量，最少一个，最多……要一千哦！

提问■：一千个！？什么东西要那么多皮手啊？不是最多只让带一百只吗？这一千只我哪里去找啊？

回答■：虽然是个秘密，但……还是告诉你吧。在第四个场景中飞船边上有一个铁哑铃，要一千个皮力才行。所以啊，慢慢攒一百个紫皮不就行了。我是在水中之城第五层慢慢攒到一百只的，那里最简单，进去也最容易，还有两朵紫花，爽啊！

## POINT 9

提问■：你刚才提到皮克敏们的头顶有的是叶子，还有的是开花，那是为什么呢？

回答■：这就是它们的三种状态了，最初时就是叶子的样子，如果种在地下不急于拔出来，还可以一直等到它们开花呢。这样子皮克敏们的速度和攻击力就会大幅度的上升。这点在BOSS战中极为有用。另外如果栽种时间过长，他们又会回到叶子状态，是循环往复的。

## POINT 10

提问■：那么怎么才能得到皮克敏的种子呢？

回答■：有三种方法：一是在地上场景中，有很多皮克敏花，将花打坏，搬回相应的皮克敏屋中就可以了，具体数量上边有写着。二是打倒敌人得到；三是在地下迷宫中在皮克敏花中得到。

## POINT 11

提问■：为什么我搬运的种子种出来跟上边写的数目不一样？

回答■：因为这都是对应颜色的，要是把红色的种子搬到蓝色的培养屋中，就会使成长的皮克敏的数量降低的，写着五，也许只有一个。还有，搬运的时候往哪里送是看搬运中的皮克敏的颜色的，哪种颜色的多就会被“抢”到相应的培养屋中，这点才需特别注意。

## POINT 12

提问■：我看到不同颜色的种子也可以随意搬放到任意的皮克敏培养屋中，那岂不就乱了吗？

回答■：话虽如此，但那是要付出代价的，放到不是本色的培养屋中的生出来的皮克敏的数量会很少，有可能写着10的大个种子只能发出几个皮克敏，是非常亏得哦，还是用同样颜色的皮克敏来搬运吧，具体会是什么颜色，只要看搬的时候种子上边的数字颜色就行了。

## POINT 13

提问■：这个皮克敏花是个什么东西呢？

回答■：就是可以种植皮克敏的花呗。^_^，有些迷宫中会看到，将一种颜色的皮克敏投入花中，就会变成相应的另外一种皮克敏，以解决某种颜色皮克敏数量不足的问题，请注意：单色的花是一只变一只，投入产出成正比，而杂色花就要痛快多了，只需一只，就可以变出九只来，这才是好东西啊。没事儿偷着乐去吧。

## POINT 14

提问■：那是不是就可以突破地下迷宫中可以带领的皮克敏数量上限了？

回答■：肯定不行，如果数量差距很大，花当然会释放最多的种子，但是达到上限后就不会再增加了。要是已经满员的话，那就只会是变换扔进去那一只而已。投机取巧就不要再想了。

## POINT 15

提问■：哦…这个地下迷宫会不会很难走啊。

回答■：虽然叫迷宫，但是不会很难，我感觉比地面还要好走。需要注意的是，迷宫中每一层的宝物不会变，但是每次进去后的放置位置都是不一样的，有些对自己有利，但是还可能对自己极其不利，所以要是对初始位置不满意的话，就读盘重新来吧，反正每层都会自动存的。

## POINT 16

提问■：也不错啊，那迷宫的最后一层应该就是BOSS了吧，会有什么特别的东西吗？

回答■：一般来讲早期的迷宫的确如此，但是到了后边，一个迷宫就有10层之多，这种情况下就会设置两到三个BOSS，你可要小心啦！打死BOSS之后就会得到研发原材料，这样可以开发出很多有用的装备，像是防护服啦，加速设备啦，攻击力增加的拳套啦等等。每一样对主角来说都是好东西，这样以后就不用害怕火、水、毒、电这四种伤害啦。当然，小皮们还是有各自的弱点，不是无敌哦，别弄错了。

## POINT 17

提问■：万一中途被打死了怎么办啊？

回答■：一个主角死了还不算最坏，只要还有一个在就行了。倒是小皮们要是都死光了，你之前的努力可就全白费了，所以游戏才在有些重要的层之前的那层设置喷水池，也就是让你离开迷宫的装置，这样你之前得到的宝物就可以保留了，你自己离开（菜单中选择）或是阵亡都会要你好看的。下次来还要再打一次才能得到，恐怖吧。谁会这么干啊。

## POINT 18

提问■：我带着那么多皮克敏去迷宫，路上危险太多了，可不可以自己走啊。

回答■：在地上的时候不行，必须将所有的皮克敏带在身边进入迷宫才行，进去之后就可以偷一下懒了。只要自己走到下一层的入口处就可以将本层所有的皮克敏带到下一层去，这对以前走过的迷宫特别贴心。要不然会被累死的。

## POINT 19

提问■：听说一共有201种宝物啊……怎么会不是整数呢？

回答■：本来是200种的，但是在第一次通关后回家的时候，奥利马把路易给忘了，结果再次回来后就发现路易居然变成了最终BOSS，将他打倒就可以得到那神秘的第201种宝物啦。打倒路易不是很容易的事情啊。前面洞窟的BOSS一定要全部干掉，才能得到12个冒险装备，这些装备中特别是三件衣服，是四防用的，必须要拿到，不然[のぞみの大地]中的三个洞窟可就难过了。

## POINT 20

提问■：地上有的迷宫入口在水里，这可怎么办？

回答■：这种情况一般来说旁边都会有一块岩石，只要用蓝皮打碎这些岩石就可以把水放走。

## POINT 21

提问■：有的场景好像是在空中的样子，有什么特别的吗？

回答■：没有，但是我要提醒你，不要随便乱扔皮克敏，被扔出去的话，可就回不来了。被敌人扔出去，震出去，甩出去，都是相当危险的事情。挑敌人靠近中心的时候攻击才好。

## POINT 22

提问■：那么打BOSS有什么特别的难点吗？

回答■：一般来讲只要胆大心细就行啦。这游戏一定要有耐心的，尤其是对BOSS，这里说几个BOSS的弱点吧，边境の洞窟地下8层的大虫子就需要我们带少量皮克敏从头尾进行攻击，最好是头部，小心它生出的小虫子对皮克敏伤害巨大，但是你一拳就可解决。可打出开花液，我可是有过悲惨遭遇的哦。（插播广告：到底是怎么个悲惨法儿请参看下期电击游戏攻地栏目！——播出完毕）；地下の秘密基地9层的机器人，在它打炮的间隙冲上去打，将皮克敏扔到它身上，它的下盖一开就要赶紧招呼所有的皮克敏一起跑，横向移动，它的打炮应该打死不了几只，千万不要待在原地，否则……；白い花园地下5层的大鸟要绕到背后，将皮克敏扔到它头上攻击；デメマダラの王国地下7的大沙虫嘛，带几只开花红皮就可搞定，趁它吐舌头舔噬你的时候，看准时机返回来，扔到头上打几下，招回来，反复攻击。シャワールーム地下7的那个家伙要绕到后边，攻击尾巴上的那个球。总结起来嘛，就是兵力少而精，了解敌人行动特点再加以进攻，因为之前一定会有存盘，所以不行就先看一看，然后读盘再来，这也是一种策略嘛。哇哈哈。

提问■：……我无语，真是“好办法啊”。

## POINT 23

提问■：那这么着就结束了？没有什么其它可说的了？

回答■：通关一次以后菜单中就会新加入一个挑战模式。说白了还是搬东西，但是这次有了时间的限制，练好操作再来吧。另外游戏还可以两人同时竞争，还可以和GBA联动，真的是很体贴人。而且乐趣也增加了不少，怎么样，对游戏有了一定的了解了吧。

## POINT 24

提问■：我还有一个问题……

回答■：还有问题？哪儿那么多问题，读者有问题可以问，你自个儿琢磨去！甭妨碍我吃拉面……

提问■：…………



# 全宝物一览

201种全都收集完了，真是累死我了！我现在处于睡眠极度缺乏状态，不过真的很有成就感。看到那么可爱的皮克敏，大家也来帮助它们还债吧！－_－‖

## 冬の地区——眠りの谷

| 编号 | 宝物名称 | 本来面目 | 宝物价值 | 收集地点 |
|---|---|---|---|---|
| 地上世界——7 | | | | |
| 001 | あいとゆうきリアクター | 松下电池 | 280 | —— |
| 002 | とことんスクラップ | 易拉罐 | 170 | —— |
| 003 | オーバーキル・レッド | 红心戒指 | 100 | —— |
| 004 | 山菜王 | 山菜 | 50 | 埋地 |
| 005 | こわれたタイムマシン | 怀表 | 110 | —— |
| 006 | トレジャー・オブ・ワンダー | 王冠 | 120 | —— |
| 007 | 木造巨生物クマキボリ | 熊木雕 | 160 | 高台上 |
| 始まりの洞窟——3 | | | | |
| 008 | かわきのエンブレム | 七喜瓶盖 | 100 | 地下1 |
| 009 | ツラノカワ | 橘子 | 180 | 地下1 |
| 010 | スフィアマップ | 北半球地球仪 | 200 | 地下2 |
| 边境の洞窟——15 | | | | |
| 011 | ココロナシカ | 宝石 | 70 | 地下1 |
| 012 | メタリック・インテリア | 宝石球 | 100 | 地下1 |
| 013 | しあわせの箱 | 小礼盒 | 60 | 地下2 |
| 014 | 进步のあかし | 圣诞靴子 | 85 | 地下2 |
| 015 | 空骚ぎアラーム | 金色铃铛 | 120 | 地下3 |
| 016 | もえるゲイジュツ | 蜡烛 | 75 | 地下3 |
| 017 | 宝石生物ヒトデメラルド（雄） | 绿星戒指 | 100 | 地下3 |
| 018 | 思考结晶IKARI | 橘红色弹球 | 85 | 地下4 |
| 019 | トップ・スター | 手杖饰品 | 100 | 地下4 |
| 020 | 铁人のコブシ | 铁人之拳 | 100 | 地下5 |
| 021 | えらそうでえらくない石像 | 国际象棋棋子 | 80 | 地下6 |
| 022 | えらそうでえらい石像 | 国际象棋棋子 | 80 | 地下6 |
| 023 | コンバイン・ローラー | 溜溜球 | 120 | 地下7 |
| 024 | 夫妇のきずな | 铜铃铛 | 120 | 地下7 |
| 025 | かぐわしき存在 | 儿童鞋 | 100 | 地下8 |
| 地下の秘密基地——16 | | | | |
| 026 | ゲイジュツ・テーブル | 电话拨号盘 | 100 | 地下1 |
| 027 | くたびれた・ネンチャッキー | 黄色胶带 | 50 | 地下1 |
| 028 | グリッド・コンピュータ | 真空管 | 100 | 地下2 |
| 029 | 社员の手本 | 齿轮 | 70 | 地下2 |
| 030 | 怪力金具・フィックスマン | 螺丝 | 60 | 地下3 |
| 031 | オメガブースター | 齿轮 | 60 | 地下3 |
| 032 | サイコジャンパー | 弹簧 | 70 | 地下3 |
| 033 | ときめきマジカルサークル | 表盘 | 75 | 地下5 |
| 034 | はがねのはらまき | 螺母 | 70 | 地下5 |
| 035 | バキューム・プロセッサー | 真空管 | 100 | 地下6 |
| 036 | フィックスマニア | 螺丝 | 85 | 地下6 |
| 037 | 毒电波レシーバー | 微波炉定时器 | 80 | 地下6 |
| 038 | ネンチャクシツ | 红色胶带 | 60 | 地下7 |
| 039 | オルタナティブ・リアクター | 松下电池 | 300 | 地下7 |
| 040 | 根性コンピュータ | 真空管 | 100 | 地下7 |
| 041 | 日焼けマシン | 电灯泡 | 100 | 地下9 |

## 春の地区——めざめの森

| 编号 | 宝物名称 | 本来面目 | 宝物价值 | 收集地点 |
|---|---|---|---|---|
| 地上世界——7 | | | | |
| 042 | ヒダマリノミ | 草莓 | 170 | —— |
| 043 | さとりの座 | 饮料盖 | 30 | —— |
| 044 | ラッパユリの球根 | 植物茎 | 55 | 埋地 |
| 045 | オレの色 | 蓝色颜料 | 80 | 蓝皮水池 |
| 046 | 运试しストーン | 骰子 | 100 | —— |
| 047 | エアシューター | 羽毛球 | 100 | 高台 |
| 048 | ジオグラフィック・システム | 南半球地球仪 | 200 | 埋地 |
| けだものの穴——6 | | | | |
| 049 | 荣光の石 | 游戏机十字键 | 100 | 地下1 |
| 050 | 胜负石 | 麻将牌 | 150 | 地下3 |
| 051 | コズミック・アーカイブ | 软盘 | 230 | 地下3 |
| 052 | 机械じかけの梦 | GameWatch | 280 | 地下4 |
| 053 | エレメンタル・フォース | 扑克牌 | 140 | 地下4 |
| 054 | おたからセンサー・プロトタイプ | 指示器 | 200 | 地下5 |
| 白い花园——7 | | | | |
| 055 | 古代の广告 | KIWI鞋油 | 80 | 地下1 |
| 056 | あらがえぬ・エンブレム | 瓶盖 | 100 | 地下2 |
| 057 | ピュア・ハート | 心型钻石 | 100 | 地下2 |
| 058 | ネンチャッキーG | 黄色胶带 | 80 | 地下3 |
| 059 | ペーパー・スライダー | 牛奶杯盖 | 30 | 地下4 |
| 060 | メニドクキノコ | 蘑菇 | 30 | 地下4 |
| 061 | 快眠アシスタント | 手套 | 100 | 地下5 |
| デメマダラの王国——10 | | | | |
| 062 | フォー・リーフ | 四心绿宝石 | 150 | 地下1 |
| 063 | ティア・ストーン | 蓝宝石 | 150 | 地下2 |
| 064 | 贝物オリマナイト | 螺壳 | 40 | 地下3 |
| 065 | 知られざる功 | 日本古钱 | 100 | 地下4 |
| 066 | 矿石生命体（雄） | 矿石 | 110 | 地下4 |
| 067 | ソダチノコ | 笋 | 50 | 地下5 |
| 068 | エターナル・グリーン | 绿宝石装饰物 | 150 | 地下6 |
| 069 | 古代生物の化石 | 古生物头盖骨 | 140 | 地下6 |
| 070 | Mr.ハニー | 图腾壶 | 250 | 地下7 |
| 071 | 热情合金ド・コンジョー | 玩具机器人上半身 | 100 | 地下7 |
| ヘビガラスの穴——15 | | | | |
| 072 | サイコキネシス・クリスタル | 黄色弹球 | 120 | 地下1 |
| 073 | 梦の羽 | 白色羽毛 | 10 | 地下1 |
| 074 | ふるさとの味 | 寿司 | 40 | 地下2 |
| 075 | バクレツノミ | 草莓 | 190 | 地下2 |
| 076 | 欲棒 | 香肠 | 40 | 地下3 |
| 077 | テレパシー・クリスタル | 红色弹球 | 120 | 地下4 |
| 078 | 超磁性体マグナイザー | 马蹄磁铁 | 150 | 地下4 |
| 079 | ヤブレカブレ | 沙果 | 20 | 地下4 |
| 080 | チャネリング・クリスタル | 紫色弹球 | 120 | 地下5 |
| 081 | ホイスル岩 | 哨子 | 75 | 地下5 |
| 082 | 甘党1・2・3 | 丸子串 | 60 | 地下6 |
| 083 | アルティメット・スピナー | 天字号牌 | 120 | 地下6 |
| 084 | ハイセンス・ゼニー | 牛奶杯盖 | 30 | 地下6 |
| 085 | 宿题クローバー | 四叶草 | 20 | 地下6 |
| 086 | 正义合金ジャスティスZ | 玩具机器人上半身 | 100 | 地下7 |

## 夏の地区——まどいの水源

| 编号 | 宝物名称 | 本来面目 | 宝物价值 | 收集地点 |
|---|---|---|---|---|
| 地上世界——7 | | | | |
| 087 | アクアティック・マイン | 鱼漂 | 80 | 怪虫身上 |
| 088 | ライトニング・ボルト | 体温计 | 50 | 树墩上 |
| 089 | きあいバッテリー | 松下电池 | 140 | 电门里 |
| 090 | 发想アシスタント | 乳饮料盖 | 30 | 高台 |
| 091 | 海怪真味マキマキ | 海螺壳 | 60 | 水池埋地 |
| 092 | オニヨンモドキ | 洋葱头 | 30 | 水池埋地 |
| 093 | マッサージはらまき | 螺母 | 100 | 水池台上 |
| クモの根城——11 | | | | |
| 094 | ヒトメボレ | 番茄 | 40 | 地下1 |
| 095 | ミルキーズ | 牛奶瓶盖 | 30 | 地下2 |
| 096 | 超存在 | 玩具鸭子头 | 80 | 地下2 |

| 编号 | 宝物名称 | 本来面目 | 宝物价值 | 收集地点 |
|---|---|---|---|---|
| 097 | ファミリーいかだ | 冰棍棍 | 50 | 地下2 |
| 098 | オープン・アーキテクチャ | 打开的罐头 | 130 | 地下3 |
| 099 | 一生の证 | 贝壳 | 100 | 地下3 |
| 100 | キング・オブ・スイート | 巧克力点心 | 15 | 地下4 |
| 101 | 希望の火 | 酒馆的火柴 | 10 | 地下4 |
| 102 | メモリアル・カプセル | 相片挂缀 | 70 | 地下4 |
| 103 | ロイヤル・ダイヤモンド | 皇家钻石 | 100 | 地下5 |
| 104 | あのカギ | 大金属钥匙 | 100 | 地下5 |
| シャワールーム——14 | | | | |
| 105 | 自吹の神器 | 勺子 | 90 | 地下1 |
| 106 | バブル・ジェネレータ | 香皂 | 60 | 地下2 |
| 107 | 永久燃料ダイナモ改 | 松下电池 | 160 | 地下2 |
| 108 | ウマイガイ | 贝壳 | 60 | 地下3 |
| 109 | ミラーステージ | 化妆镜 | 140 | 地下3 |
| 110 | ゴールデン・ソーサー | 罐头盖 | 60 | 地下3 |
| 111 | イチコロダオレ | 七叶草 | 10 | 地下4 |
| 112 | パーマネント・コンテナ | 铁盒罐头 | 130 | 地下5 |
| 113 | ミルキーゆりかご | 特浓牛奶瓶盖 | 30 | 地下5 |
| 114 | 折れた食神 | 铁勺头 | 80 | 地下5 |
| 115 | 大怪兽の齿 | 假牙 | 100 | 地下6 |
| 116 | 推定物体GF | 乳酸菌饮料盖 | 30 | 地下6 |
| 117 | 天下一ブサイク | 玩具鸭子 | 90 | 地下6 |
| 118 | 真空波动スピーカー | 喇叭 | 100 | 地下7 |
| 食神の台所——14 | | | | |
| 119 | アートだましい | 蜡笔 | 30 | 地下1 |
| 120 | ちちぶた | 加工奶瓶盖 | 30 | 地下2 |
| 121 | さいみんクッキー | 催眠蛋糕 | 25 | 地下2 |
| 122 | ハーモニック・シンセサイザ | 玩具盒 | 120 | 地下3 |
| 123 | 运命ディレクター | 指南针 | 100 | 地下3 |
| 124 | あの日々の思い出 | 牛奶瓶盖 | 30 | 地下4 |
| 125 | らぶらぶホワイト | 糕点 | 60 | 地下4 |
| 126 | 完全不眠主器カフェオレ | 蓝色水杯 | 130 | 地下4 |
| 127 | ミラクルマジカルステージ | 玩具盒 | 150 | 地下5 |
| 128 | むっつりアンテナ | 室内天线 | 150 | 地下5 |
| 129 | キング肉 | 火腿肠 | 35 | 地下6 |
| 130 | 娘のおやつ | 面包圈 | 40 | 地下6 |
| 131 | ハラワタモドキ | 煎鸡蛋 | 100 | 地下6 |
| 132 | ドリーム・マテリアル | 半块橡皮 | 100 | 地下6 |
| 水中の城——13 | | | | |
| 133 | エネミー・オブ・ダイエット | 小蛋糕 | 25 | 地下1 |
| 134 | おかしの小车轮 | 点心圈 | 35 | 地下1 |
| 135 | 虫寄せせんべい | 点心饼 | 15 | 地下1 |
| 136 | ざぶとんクッキー | 坐垫饼干 | 10 | 地下2 |
| 137 | おかしの大车轮 | 蛋糕圈 | 60 | 地下2 |
| 138 | チョコベッド | 面包圈 | 40 | 地下2 |
| 139 | どこでもフローター | 乳酸菌饮料盖 | 30 | 地下3 |
| 140 | スイート・クッション | 饼干 | 50 | 地下3 |
| 141 | たつまきクッキー | 曲奇 | 10 | 地下3 |
| 142 | 丸见えアーカイブ | 罐头 | 130 | 地下4 |
| 143 | プロトンX | 松下七号电池 | 90 | 地下4 |
| 144 | ラブ・ホワイト | 碗糕点心 | 25 | 地下4 |
| 145 | やかましメカ | 喇叭 | 100 | 地下5 |

## 秋の地区——のぞみの大地

| 编号 | 宝物名称 | 本来面目 | 宝物价值 | 收集地点 |
|---|---|---|---|---|
| 地上世界——5 | | | | |
| 146 | キノポックリ | 松塔 | 15 | —— |
| 147 | ドッキリタケ | 蘑菇 | 30 | —— |
| 148 | 超重ギガンティス | 哑铃 | 3000 | 100个紫皮 |
| 149 | ヨクノミ | 栗子 | 70 | 怪物身上 |
| 150 | ヒラノミ | 山毛榉 | 60 | 怪物身上 |

| 编号 | 宝物名称 | 本来面目 | 宝物价值 | 收集地点 |
|---|---|---|---|---|
| 混沌の魔窟——17 | | | | |
| 151 | 思考结晶WARAI | 蓝色弹球 | 85 | 地下1 |
| 152 | むしばのとも | 杏仁蛋糕 | 60 | 地下1 |
| 153 | アイス・ハート | 蓝宝石戒指 | 100 | 地下2 |
| 154 | 宝石生物ヒトデメラルド(雌) | 红宝石戒指 | 100 | 地下2 |
| 155 | グリーン・アイ | 绿宝石 | 80 | 地下2 |
| 156 | ニガモドキ | 柿子椒 | 30 | 地下3 |
| 157 | 大地の息子 | 土豆 | 40 | 地下3 |
| 158 | ミルクぶろ | 空果冻盒 | 60 | 地下4 |
| 159 | わかる者のシンボル | 牛奶瓶盖 | 30 | 地下4 |
| 160 | ヒメシンジュ | 公主的珍珠 | 100 | 地下6 |
| 161 | ソダチノタケ | 蘑菇 | 50 | 地下6 |
| 162 | 大がんこ | 饼干 | 25 | 地下7 |
| 163 | オメガトロン | 松下五号干电池 | 120 | 地下7 |
| 164 | 亚空间コンテナ | 赤贝罐头 | 130 | 地下8 |
| 165 | 宇宙ネコ目 | 玩具猫 | 85 | 地下9 |
| 166 | 母と子のカタチ | 奶嘴 | 55 | 地下9 |
| 167 | かぐわしき存在 | 儿童鞋 | 100 | 地下10 |
| 百战炼磨の穴——13 | | | | |
| 168 | ボスノミ | 橡树籽 | 80 | 地下1 |
| 169 | 宇宙爱のモニュメント | 方形蓝宝石 | 60 | 地下2 |
| 170 | 思考结晶AI | 黄色弹球 | 85 | 地下3 |
| 171 | レアメタルG | 金色硬币 | 1000 | 地下4 |
| 172 | みっちりコンテナ | 罐头 | 130 | 地下6 |
| 173 | ぬかよろこびジュエル | 绿宝石戒指 | 100 | 地下7 |
| 174 | フライング・ソーサー | 牛奶瓶盖 | 30 | 地下9 |
| 175 | たからものジャイロブロック | 任天堂Block(白) | 80 | 地下10 |
| 176 | おきにいりジャイロブロック | 任天堂Block(蓝) | 80 | 地下10 |
| 177 | なくしてないたジャイロブロック | 任天堂Block(绿) | 80 | 地下11 |
| 178 | わすれえぬジャイロブロック | 任天堂Block(黄) | 80 | 地下13 |
| 179 | なつかしのジャイロブロック | 任天堂Block(红) | 80 | 地下14 |
| 180 | オヤジのおもいで | 电子眼 | 250 | 地下15 |
| 梦の穴——21 | | | | |
| 181 | ミカケダマシ | 半个猕猴桃 | 40 | 地下1 |
| 182 | 手动工作マシン | 转笔刀 | 130 | 地下2 |
| 183 | ピンボーのお守り | 铅笔头 | 55 | 地下2 |
| 184 | たましいの石 | NGC摇杆 | 140 | 地下3 |
| 185 | レアメタルS | 银色硬币 | 300 | 地下4 |
| 186 | バグズ・キングダム | 苹果 | 40 | 地下5 |
| 187 | ノー・フューチャー | 占卜水晶球 | 200 | 地下6 |
| 188 | 银河爱のモニュメント | 紫水晶 | 90 | 地下7 |
| 189 | オオモノノケカボチャ | 南瓜灯 | 180 | 地下8 |
| 190 | トレーニングマシン | 玩具娃娃 | 150 | 地下8 |
| 191 | 人生花道 | 纸盒 | 90 | 地下10 |
| 192 | 宇宙一アート | 牛奶瓶盖 | 30 | 地下11 |
| 193 | ジョーゲン | 将棋棋子 | 110 | 地下11 |
| 194 | つきぬコンテナ | 海鲜罐头 | 130 | 地下12 |
| 195 | ねぼけまなこモニター | 蓝宝石戒指 | 100 | 地下12 |
| 196 | まねきしもの | 砂谷牛奶瓶盖 | 30 | 地下13 |

## 【醒目】FANAL BOSS

●地点:梦の穴——地下14层

●Fanal BOSS:迷惑のルーイ(路易)!!!(宝物编号201)

●Weapons:谜之神器·火/谜之神器·水/谜之神器·电/谜之神器·毒(宝物编号197—200)

●价格:昂贵



点评:真没想到这个路易会是最终的BOSS,但是看起来他现在已经失去自我了,完全被XXX控制住了,所以嘛,先把那个大个机器蜘蛛打倒才可以,注意它的武器会有火水电毒四种属性,要一个一个来,最重要的就是耐心以及一定的操作技巧。各位,加油吧!

# HITMAN CONTRACTS

■文/北斗　编排/宇部







| PS2 | 厂商：EIDOS | | 发售日：2004.4.20 |
|---|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：45.95美元 | 其他：—— |

## 游戏菜单及操作简介

主画面依次为开始游戏(start)、读取记录(load)、训练模式(training)、设置（options)以及工作人员介绍（credits）。游戏有普通（normal）、专家(expert)和职业(professional）三个难度级别供玩家选择。“options”中可对画面（graphic）、声音（sound）以及控制(control）进行详细设定。

游戏中按start键出现的菜单从上到下依次为存储记录（save）、读取（load）、删除记录（delete saves)、设置（options）、重新开始本关（restart mission）、退出游戏（quit）和继续游戏(continue game)。

游戏的默认键位设置如下：

左/右…………调节身体的面向方向
上/下………翻动选项以及调节焦距
X键…………………………主动作/使用
△键……调出物品清单/退出狙击模式
□键……………………开启/关闭准星
○键………………………………扔掉物品
L2键……………………………蹲下/潜行
L1键……………………………调出地图
R2键………………………………………装弹
R1键………………………………………射击
START键……………暂停/设置菜单
SELECT键…………………任务描述
左类比摇杆(按下即为L3)………控制人物前后移动、左右扫射。L3为精确瞄准
右类比摇杆(按下即为R3)……调整视点、人物左右转向。R3为精确瞄准。

## 过关后的评价

影响玩家过关后等级评价的要素主要有战斗次数、近距离冲突次数、“爆头率”、杀伤敌人数量、对无辜人士的杀伤数量以及记录次数等。需要注意的是，这些数字都应该是越少越好，只有这样才能获得较高的等级评价。如果能够获得最高的“SILENT ASSASSIN”评价的话，就会在通关后获得隐藏武器作为奖励。

## 地图常见图标详解

LEGEND

| | | | |
|---|---|---|---|
| HITMAN | 主角 | POINT OF INTEREST | 关键事件点 |
| CIVILIAN | 普通居民 | PICK UP | 可拾物品 |
| ENEMY | 敌人 | SEWER HOLE | 下水道口 |
| TARGET | 任务目标 | LADDER | 梯子 |
| VIP | 重要人物 | POWER SWITCH | 电源开关 |
| ANIMAL | 动物 | HELICOPTER | 直升机 |
| POLICE | 警察 | VEHICLE | 车辆 |
| DEAD BODY | 死尸 | ELEVATOR | 电梯 |
| | | STAIRS | 楼梯 |
| | | EXIT POINT | 出口 |

LEGEND　MAP　EXIT

## 刺客守则

在这个弱肉强食的社会中，生存是极为艰难的。对于一名刺客而言，如何保护好自身是完成一切任务的先决条件。为了你的“生命安全”着想，在游戏之前请先阅读本刺客守则：

### 1、训练模式

对于本系列或是此类游戏不大熟悉的朋友可以先通过游戏中的训练模式（Training Mode）了解游戏的基本操作，虽然训练模式比较简单，但是可以学到许多以后会经常用到的技巧。

### 2、伪装

游戏中的任务主要是暗杀和脱逃，学会如何隐蔽尽量避免不必要的战斗是非常重要的。通常的手段有两种：一是灵活利用地形与障碍物，二就是进行换装。需要注意的是即使换装之后也要小心行事：因为游戏中敌人的AI非常之高，玩家做出的异常举动很容易就会被识破。

### 3、潜行（sneak）：

按住L2键即可进行蹲下与潜行——保存自身的另一有效技巧。当进入这一模式时，主角的行动不会发出任何声音，通过这一方式从敌人身后绕过是一种非常有用的战术。

### 4、Close Combat

按□键的话就可以取消准星，不能进行攻击。这是HITMAN最有力同时也是最难掌握的技巧。通过这种方法再配合“潜行”技巧绕到敌人身后就能轻易给其以致命一击！需要注意的是，如果是在与一大群敌人进行混战时还是不要用这种方法，否则只能是自寻死路。

### 5、注意细节

比如在进入有些房间之前，可以先通过钥匙孔仔细观察房内的状况。很多情况下，这种谨慎可以让你提前发现危险，躲过一劫。

### 6、多动脑子

刺客是一项极高危险的职业，讲究的是高度智慧的运用，因此刺杀也可以被看作是一门艺术（汗）。游戏中达成任务的途径相当之多，不过为了达成最高的“SILENT ASSASSIN”评价，就需要考虑用最简洁的方法来完成，尽量避免无谓的战斗——这是刺客生存的基本法则。

## 常用道具及武器介绍

| | |
|---|---|
| 开锁器(lock pick) | 开锁工具，几乎可以打开所有上了锁的门。 |
| 望远镜(binoculars) | 用来远距离观察情况，方便提前制定对策。 |
| 夜视仪(nightvision goggles) | 用于在黑暗中视物。 |
| 光缆(fiberwire) | 从背后勒敌人脖子的利器，刺客必备工具。 |
| 链条(chainsaw) | 和光缆用处相似，不过较为笨重。 |
| 麻绳(pool cue) | 作用同上，很少见。 |
| 塑料袋(plastic bag) | 用之捂住敌人头部使其窒息而死。 |
| 枕头(pillow) | 同样也是使敌人窒息死的工具。 |
| 注射器(syringe) | 对别人注射药物的话可使其失去抵抗能力。 |
| 麻醉枪(stun gun) | 使敌人昏睡，可中距离使用。 |
| 弩(nailgun) | 和印第安人常用的武器类似，发射的是钉子。 |
| 钩子(meathook) | 水手常用的武器，近战武器，不大好用。 |
| 铁锹(shovel) | 重型“格斗”武器，威力大但是笨重。 |
| 各类匕首(knives) | 近战用武器，运用得当的话会很顺手的。 |
| 各类手枪(pistols) | 威力较小，但是“普及率”很高，弹药补充方便。 |
| 各类步枪(rifles) | 威力很大，接近战中不爆头也可一枪毙命。 |
| 各类冲锋枪(submation) | 连射速度快，对付敌人数目较多时推荐。 |
| 各类狙击枪(sniper) | 不用说——远距离定点清除敌人的最好武器。 |

## STAGE ① Asylum Aftermath

■本关任务：顺利脱出



讲解：第一关是用来熟悉操作的序曲，非常简单，大家要趁此机会熟练掌握好前面介绍过的几项基本技能。首先在地下室(basement)有黄色叹号的地方可以拿到四只注射器（注：凡是地图上有黄色叹号标记的地方都是关键事件触发点）；坐电梯来到1楼，这里开始有敌人出现，利用L2键小心移动可以躲开他们，在黄色叹号处换上普通市民的衣服。

回电梯来到2楼，注意：电梯门还没打开就要按住L2键“潜行”以躲开蹲在门口的一堆警察。在一旁的角落里有一名警察的尸体，换上他的衣服并捡起手枪即可安然而行——但还是请不要做出怪异与身份不符的动作，否则马上就会被识破乱枪扫射而死，建议尽量用“潜行”模式。在本层的黄色叹号点拿到汽车钥匙后返回1楼。

在1楼通过大门（地图上圆形的那一块往南走），小心通过警察层层把守的路口即可出去。到达门外后来到汽车旁，选择“escape”即可驾车逃之夭夭。

## STAGE ③ The Bjarkhov Bomb



■本关任务：干掉法比安·福池；干掉Bjarkhov指挥官；摧毁炸弹制造设备；逃到货机上。

讲解：等卫兵走后，溜到投递员身后对其注射催眠药再把他拖走藏起来，换上他的衣服，然后拿起筐子，无视那些卫兵，把食物送进厨房。

在厨房与随后进来的人详细对话会收集到很多有用的情报，等他走后在火炉旁找到一个小瓶子，从而获得轻泻剂“Laxatives”，把它投到汤里面去。之后耐心等待，刚睡醒的法比安会很高兴的喝下我们这份“小礼物”，之后就直奔WC——现在马上利用“潜行”模式紧跟在其身后，一进去就用光缆干掉他。换上他的衣服出去与卫兵谈话来到下一地点。

火车上没什么好说的……被卫兵卸去枪械后，与Bjarkhov会面。他会去拿伏特加，一开始不要理会他的手势，那是在试探你，等他完全转过身之后迅速进入“潜行”模式，来到背后用光缆干掉他。临走时记得入手桌上的Master Key。

从西北角的楼梯可以回到运输船，途中可以得到一把AK47和3颗炸弹。回海军基地，从西北角进入仓库可找到防化服。进入地图南部的潜水艇，与人谈话会得知潜水艇的弱点——以叹号标记的地方，将之前得到的三颗炸弹安装在叹号处，返回到最初的货机上，脱出成功！

游戏一共有12关，由于本作的自由度非常之高，为了能够让大家更多地享受到自己探索地乐趣，本次攻略只刊登了前三关地部分。希望大家能从中了解到本作的精华所在——“最强的刺客，往往都是不用枪的”。

## STAGE ② The Meat King's Party



■本关任务：干掉“肉王”斯图洛克；干掉斯图洛克的律师；救出委托人的女儿；顺利逃出晚会。

讲解：游戏一开始玩家是在一辆卡车上，迅速换上水手服，将身上的两把枪都扔掉，出去关上车门防止被敌人识破。来到公寓门口会被要求进行搜身，由于之前已经把枪放在车上了，安然进入。

房中的敌人很多，请尽量“潜行”，一旦发生冲突你很可能马上就挂掉。进入后马上打开地图，此时1楼的两个黄色叹号还无法触发，通过上方的梯子来到2楼。等敌人离开那间屋子后迅速进去找到已死的委托人女儿，捡起她的一只胳膊（受人之托，终人之事……），然后趁那家伙回来之前马上离开房间。（注意：此处动作一定要快，否则会被那个屠夫疯狂的追杀！）

回到1楼，打开地图的话会发现比刚才多出一个叹号，到此处可以找到一大盘鸡腿（如果只有空盘子的话请去厨房等候“送餐”：），保镖甲让你送给“肉王”。别急，最近不是流行“鸡感冒”吗，光吃鸡腿对BOSS的身体可不大好哦，为了他的健康着想，我们需要稍微做点手脚（嘿嘿）。现在出公寓回到最初的卡车上，先把盘子扔地上，捡起silenced silverballer，选择“Place silverballer S”就可以把它塞到鸡肉里去，让BOSS尝尝铅中毒的滋味吧。

现在回公寓，从1楼下面的楼梯进入BOSS所在的房间，记住事先把窗帘关好，把加了料的鸡腿呈上……现在，你多了一把手枪。OK，让我们来收拾下一个。

由于律师会经常走动，请确保他在自己房间时，到中间的叹号处换上服务人员的制服，迅速来到酒吧台前拿走烟管“pipe”然后去地图东南方的房间。此时，律师还躺在床上吸毒中，迅速走过去选择“Place opium pipe”，就会让他切身体会到吸毒对身体是多么的有害。用光缆“fiberwire”勒死他，顺便拿走VIP卡和silenced baller，捡起烟管尽快从厨房的出口逃脱。

●每关以最高评价“Silent Assassin”通过的话就会得到相应的奖励武器：
第1关——CZ 2000 Dual Pistols
第2关——Micro Uzi Dual Submachine Guns
第3关——Silverballer Silenced Dual Pistols
第4关——Magnum 500 Dual Pistols
第5关——Sawed-Off Shotgun Dual
第6关——M4 Carbine Silenced Assault Rifle
第7关——SG220 .S Dual Pistols
第8关——MP5 Silenced Submachine Gun
第9关——AK 74 Silenced Assault Rifle
第10关——GK 17 Dual Pistols
第11关——Micro Uzi Silenced Dual Submachine Guns
第12关——PGM Silenced Sniper Rifle

●“起死回生”术——在游戏中当主角的体力槽降到零时，画面会变成在黑白色进行闪烁。此时只要你能连续爆掉四个敌人的头的话就不会死去。

●打开全部关卡——进入游戏主画面，依次输入：X、△、○、←、↑、→、L2、R2

●以最高评价和获得特殊武器跳过关卡—— 进入游戏主画面，依次输入：R2、L2、↑、↓、X、L3、○、X

●“迷你枪”的获得——完成第9关，得到Orthmeyer's Keycard并记录，重新玩第1关，在地下室的北部一个天花板上有红色闪烁灯的小房间，穿过其西部的门救出其中的病人就能够入手。

# 上海托普信息技术学院 加拿大高科技互动艺术学院 联合招生



上海托普信息技术学院是国家教育主管部门批准，列入国家统一招生计划，具备独立颁发大专文凭资格的全日制普通高校，2003 年学院被教育部批准为首批国家级示范性软件学院，学院的培养目标是培养新世纪中国现代化建设必需的 IT 职业技术人才。学院基础教学区占地 400 余亩，专业和实习教学区占地 300 余亩，学院下设 5 个系，18 个专业，现有在校生 6000 人。学院是 MAYA 及 3ds max 授权培训认证机构。

加拿大高科技互动艺术学院（CIA）是国际动画工业重镇加拿大温哥华地区著名的动画游戏学院。该学院为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《白雪公主》、《海底总动员》、《数码宝贝》等电玩游戏；为国际游戏巨头 EA 公司制作过《冰上曲棍球》、《NBA 篮球》、《北美足球大联盟》等游戏；为 Radical 公司制作过《绿巨人》游戏；为全球知名的动画公司 MainFrame Entertainment 制作过三维动画片《变形金刚》、为 Rain Maker 公司制作过《骇客帝国》游戏版及《骇客帝国III》电影的特效。

## 游戏动画师、游戏程序师 中国加拿大倾力打造

为了系统培养从事游戏制作的高级专业人才，学院联合加拿大高科技互动艺术学院将于 2004 年 6 月开设第四期高级游戏设计师专业培训课程，有关事宜公告如下：

### 主要师资：

由学院具备丰富教学经验及专业制作经验的顶尖教师团队（原智冠艺术总监；《跳舞毯》游戏制作人；全球第二大游戏开发公司育碧资深游戏制作人等联袂担纲）与加拿大高科技互动艺术学院（CIA）的外籍讲师联合授课。《变形金刚》三维卡通制作人 DAVID LIU 担任技术总监，制作过《埃及王子》等梦工厂动画电影大片的 WOOD GATE、负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆．伍迪、负责《骇客帝国III》电影特效的 MARK ROSE 以及《玩具总动员》导演，两次获得艾美动画特效奖、有北美图形艺术大师之称的 CLIFF GARBUTT 等大师将莅临指导。

### 专业及课程：

**游戏动画专业**（全日制　一年）：生物素描 / 色彩理论 / 构成 / 解剖 / 传统动画 / 角色设定 /PAINTER / PHOTOSHOP/FLASH 动画 /MAYA/3ds max / 后期合成 / 游戏体系结构 / 游戏设计 / 游戏编辑器及游戏引擎

**游戏程序设计专业**（全日制　一年）：计算机程序设计导论 / 数据结构与算法基础 / 面向对象系统分析与设计 / 软件工程概论 / 数据库原理 / 计算机图形学 / C++/Windows SDK 程序设计 /Windows MFC 程序设计 /Windows 多媒体编程 /Winsock 网络编程原理与应用 /DirectX 编程技术 /OpenGL 编程概论 /Maya & 3ds max 插件编程 / 游戏引擎

### 相关证书：

完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大高科技互动艺术学院专业认证证书，同时可在学院参加 MAYA 和 3ds max 官方认证考试。

### 就业推荐：

成绩合格者将推荐到 Main Frame（加资）、EA（美资）、昱泉（台资）、育碧（法资）、大宇（台资）、TOSE（日资）、KONAMI（日资）、SEGA（日资）、盛大、上影数码、宏源资讯等国内外知名游戏、动画制作企业就职。

### 出国深造：

毕业学生可选择到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，已修课程可获得学分承认予以免修。

TOP

本世纪极具前途的产业！ 朝待您的加入！

详情请登录 http://www.etop.com.cn

咨询热线：021-68025599　021-6802082
学院地址：上海市南汇区勤奋路一号
E-mail：zhangxiaofang@topgroup.co

# 培养游戏动画大师的摇篮
## ——托普CIA数字艺术中心


鸟瞰的校园

作为教育部批准的首批国家级示范性软件学院，上海托普信息技术学院于2002年与北美顶级动画游戏学院——加拿大高科技互动艺术学院（CIA）联合成立了数字艺术中心，率先在国内推出首家游戏动画专业培训项目，在国内引起巨大反响。目前中心已经发展成为国内规模最大、最具实力的专业游戏教育机构，从办学规模到师资力量、软硬件教学环境等方面都居于国内领先地位。中心开设了游戏动画、游戏程序设计、传统动画、影视动画四个应用专业，另外，中心获得了Alias |Wave front和Discreet的官方培训认证授权、并开设了MAYA和3ds MAX的专业认证培训课程。

在游戏动画专业(一年全日制)整个学习周期中，学生将接受十几门课程的系统培训，其中包括美工基础(传统艺术)、动画理论（传统动画、角色设定、FLASH）、2维软件（PHOTOSHOP）、3维软件（包括MAYA，3DS MAX）、后期合成软件、游戏基础理论及游戏体系结构、游戏引擎等课程。学员将在一年中系统学习游戏企划、角色设计、情节创作、音效、场景建模、材质、灯光、贴图、游戏动画调节、平衡控制、后期合成等游戏设计相关技能以及开发团队管理和职位分工相关知识。毕业学生可以在游戏公司、影视公司、动画公司、广告设计公司从事动画制作工作。

整个游戏程序设计专业（一年全日制）学习周期分为三个阶段二十几门课程：第一阶段教授程序设计基础课程，其中包括C++语言的全面学习、计算机编程的相关科目；第二阶段主要教授Windows程序设计及Windows下的通用多媒体编程技术；第三阶段学员将学习如何制作商业发布级的游戏制作技术。该阶段中游戏引擎的课程将以一款典型的商业游戏引擎作为实例，教授引擎的原理、简单引擎的设计与制作、典型引擎的使用，这是日后制作商业游戏项目的主要技能，也是现在国内业界最缺乏的关键技术。贯穿整个学习周期的每个阶段，都将伴随实例项目的开发，让学员真正掌握游戏开发的每个环节。毕业学员将能在游戏公司从事程序开发，也可到各软件开发企业从事软件开发工作。

师资方面，采用国内、国外人员联合授课的形式。国内老师均具有极为丰富的教学经验和制作经验，雷老师曾担任智冠艺术总监，有多部动画片导演经验。周老师为中国早一代的游戏程序设计员，制作过跳舞毯游戏，由其担任主程的《The King Of Black Deadth》游戏参加了2002及2003年的洛杉矶E3大展，广受好评。齐老师曾担任北大青鸟培训中心教学主任，精通C++、VB、PB等各种软件，同时擅长面向图形开发技巧，有极其丰富的软件开发及教学经验，是资深高级程序员。徐老师则有多年棋牌类游戏开发经验。中心教授MAYA和3DS MAX的老师均为ALIAS和DISCREET官方授权资深指导教员。加拿大CIA派驻中心进行教学的，同样多为拥有多年动画和游戏经验的资深人士，任数字艺术中心技术总监的David Liu（加拿大CIA总裁）毕业于纽约艺术学院，主修计算机艺术，曾服务于温哥华最大的动画公司MainFrame Enter-tainment Ltd.，担任资深3D动画师，其间参与制作包括《变形金刚》在内的多部动画片。而CIA高级教师WOOD GATE则制作过《埃及王子》等梦工厂动画大片。另外，导演过《X档案》的安科尼.费尔德，负责《最终幻想》电影渲染技术的威廉姆.伍迪、负责《骇客帝国Ⅲ》电影特效的MARC ROSE，以及两次获艾美动画特效奖、为迪斯尼制作过《玩具总动员》、《小熊维尼》、《海底总动员》、《白雪公主》等电玩游戏，有北美最高影片图形艺术家之称的克里夫.威度等国际顶尖级专家将联袂担任本培训班师资。

培训要求学生至少有高中以上的学历。完成学业将颁发上海托普信息技术学院结业证书，通过考核者颁发加拿大CIA互动艺术专业认证证书。学习完毕的学员如果想到加拿大高科技互动艺术学院继续深造，在国内学习过的课程将获得学分减免。学生只需经过托福考试，能够熟练掌握英语，就可以直接到加拿大CIA进行学习。

就业方面，学院和国内外许多专业动画制作企业以及游戏厂商都保持了紧密的联系和良好的合作关系。良好的业界关系和畅通的就业渠道，给学员的未来发展提供了坚实的基础。

今年第四期数字艺术培训班招生工作已经全面启动，于2004年6月底开课。学院为了保证教学质量，今年将计划限额开班，报名额满截止。

国内咨询电话为021-68025599、021-68020829，

学院网址是http://www.etop.com.cn；

加拿大网址为http://www.gamercollege.com


专业的师资力量和舒适的教学环境

**PS2打假专题三连发最后一弹本期为大家奉上，希望本次专题能为广大玩家朋友的购机计划提供一些帮助，这也是作者和小编们的初衷。3DCG的连载教程下期将继续刊登。**

# PlayStation2 外壳与周边揭秘 的 沉重

前两期，我们已经为大家彻底分析了PS2主机的光头和手柄等部分存在的种种假冒伪劣现象。作为PS2主机打假的最后一篇文章，今天我们就概括性地为大家介绍一下其余需要注意的问题。

## 主机外包装盒

目前翻新机普遍采用的是一种国产的外包装盒，无论外观还是细节，均与原装盒有一定区别。了解一下这方面的相关知识，对今后更加明确地分辨真假货也有好处。

在讲解包装盒之前，我们有必要先来了解一下水货的运输方式。水货PS2在运输时，包装盒与里面的东西都是分开运输的。等到了目的地，再由人工重新装好。由此就会带来下面的一些结果。

原装的PS2包装盒，无论是什么型号版本，在开口处肯定会有SONY贴的原装封条，上面印有PLAYSTATION的字样。

由于上述的运输原因，该封条肯定要损坏，普遍的做法是用小刀割开的，所以你应该能明显看到这张SONY的原厂封条；而翻新机目前是没有这张原厂的封条的，当然，不排除以后被加上的可能。

看完了封条，我们再来看一下包装盒上的条形码。好多朋友都喜欢去注意自己的主机背后的条形码能和自己包装盒上的号码对上号，其实，在中国市场是不可能买到能对上号的水货主机的（GBA除外），这还是由于水货的运输方式造成的。所以今后再也不要为了主机条形码能对上号而沾沾自喜了，凡是对得上号的，条形码都是国内贴上去的，很有翻新的嫌疑。细心的朋友可以注意一下包装盒上能对上号的条形码贴纸是不是有两层，你可以试着把上面一层条形码给撕下，看看下面是不是还有一张条形码--上面一层一般就是翻新的时候由国内贴上去的（也有部分是SONY原厂的翻新机，我们随后会介绍）。现在连人民币都可以造假，做个什么条形码之类的只是小菜一碟了，目前市场上，条形码真正能对上号的，只有行货主机，以及少量限定版主机。

另外，一般来讲，原装的包装盒做工很精细、质感很硬、字体清晰，盒子颜色为深蓝色；翻新机的国产包装盒明显粗糙、质感偏软，摸上去没有手感、字体比较模糊，盒子颜色为淡蓝色。

## 组装周边新报

最近PS2的记忆卡也已经开始存在猫腻现象了，不少商贩利用那些第三方厂商出的记忆卡来造假，由于大多代理的记忆卡都不是使用的一次性塑封，往往可以随便打开，这就给了JS可趁之机。所以大家现在要买记忆卡尽量的选择SONY原厂那种一次性塑封的记忆卡，价格也贵不了多少，图个安全放心。

写到这里的时候突然出现了EYETOY也被地下工厂造D完成，D版的EYETOY外观基本和原装的差不多，做工也不错的，随机附送的是D盘，价格要比原装的便宜150元左右：可目前不少JS把那张随机附送的D盘拿掉后称这是SONY单独发售的EYETOY（汗），朋友们可千万别上当了啊。

至此，PS2打假专题已经结束了。还是那句话，既然有鉴别的办法来打假，JS就有更新的办法来造假，这也是由于中国的市场环境所造成的，由于缺乏规范的管理，导致大量翻新机和假货的出现；最后给大家一句话：一分钱一分货。这个真理是绝对不会变的，买机的时候尽量参考日本当地的价格再汇算成RMB，中国怎么都不可能卖到比日本美国还便宜的。PS2打假系列文章，得到了VGST.com的很多朋友热心提供的信息和无私的帮助，在此，我衷心地向大家表示感谢，同时我也希望通过这几期的文章与大家交个朋友。希望我们的文章能对你有帮助。最后祝大家都能买到称心如意的机器。（完）

## 主机外壳辨别

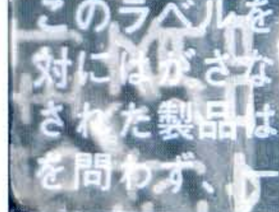
首先看一下机器背后的那张粘纸（上有机器版本号和条形码等），仔细看这张纸是否有起泡或者有倾斜，如果有的话，很抱歉你的PS2基本就属于地下工厂的产物了，可以整合着前2期的杂志再一起仔细对比一下和原装机的区别，这种主机是最差的翻新机，被换了零件的那种，主机的电源板做工可以说是惨不忍睹。

对着光线观察主机正面的通风口，往里面看你可以看到PS2的电源板部分。认真看看电源板上是否有记号笔写下的字迹，如果看到有字迹的话，翻新机无疑。全新机是不可能在电源板上写字的，道理跟光头一样。现在大多翻新机的电源板做工非常粗糙的，不过这做工就得打开主机才能看到了。

前面有看到2层条形码的朋友请接着看，把你的PS2翻个身，看看是否有1张黑色的粘纸，上面写着"REFURBISHED"或"REFURBISHMENT"，如果有的话，那这台PS2就是SONY原厂的翻新机，虽然名字不怎么好听，但是你可以放心使用，质量是没有任何问题的。如果连这个也没有，那就要当心是不是国内翻新的机器了。

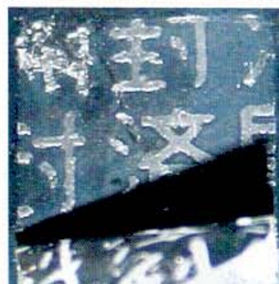
PS2主机上还有个重要的防伪标记，就是封条。大家判断一台机器是否被拆开过，最信赖的也许就是这张像"符"一样的东西了。不过俗话说，"道高一尺，魔高一丈"。一张小小的"符"已经镇不住造假的妖魔鬼怪。现在甚至连这最后的封印也被仿造了！

不过大家别着急，假的毕竟是假的，六耳猕猴纵使有再多变化，到了照妖镜下也要逃出原形。下面我们看看原装封条与组装封条的区别。




原装的封条是用特殊工艺制成的，因此不能随意揭下或再粘贴，一旦揭开就会损坏；而组装的封条就像街上卖的卡通贴纸，可以随意撕开再粘上。分辨的不二法门，就是用手揭一揭！

如果封条上的字花了，有黑色的字迹粘在机器外壳上，整个封条画面成了水纹状，并且不可能再复原，这就是原厂的封条。



假的封条，撕下后本身没有任何损坏，而且不会在机壳上残留下字迹，只有胶水印而已。而且你可以把它重新贴上复原，哈哈，真的很假。

原装封条揭开后的样子　留在主机外壳上的字迹。仔细看看，原来是日语的"开封济"

文/VGST.COM 视讯游戏基地
——枫!!!!!!! & 深蓝LWL1123

# 让你的GC记忆卡变成无限大

文/玉米

上期我们讲到了如何让GC运行PC上的NGC游戏的镜像，如果大家运行成功的话，不出意外的话现在应该为另一件事发愁了……那么多游戏怎么能玩儿得过来啊，玩儿不了几个游戏记忆卡就没地儿了……两个251的记忆卡也会瞬间被占满……

不要着急，在这里玉米再为大家推荐一个小软件，让你的记忆卡通过网线存储到你的PC上，随你有多少游戏，统统存进来……

这个小软件就是GCS，还是那句话：如果你有BBA和PSO1&2的话……那么这事儿就成功一半了……

下面玉米就给大家讲解一下GCS的具体使用方法。

## 所需硬件：

有网卡的PC一台、点对点的网线一根、有BBA的NGC一台、电视……

## 所需软件：

NGC：PSO1&2（美、日、欧）

PC：GCS、CUBESOFT PHOENIX（非必须）

——首先：把GSC从网上down下来……然后解压（X，谁扔西红柿！），然后找到目录中的ctr-gcs.cfg文件，用windows的“记事本”打开，这时我们会看到两个IP地址，一个是你PC的IP，一个是你的GC的IP，按照前面文章里玉米已经介绍的方法设置好你的PC和GC的IP，在这里填上就行了，编辑完后保存，在这里以PC的IP为：192.168.0.1，GC的IP为192.168.0.2为例。



——打开CUBESOFT PHOENIX软件。选中loaders项，在最上方的select a task 项里的下拉菜单处选中**load a DOL or BIN file**，在image loading项下的select a DOL/BIN去选择我们在第一步中解开的GCS目录下的ctr-gcs.dol文件，如果你在PSO中有一个online的记录的话，就可以点load了。（没有的话参照上一主题来建立一个online的记录）（图1）

——跑到电视旁插上你需要备份的记忆卡打开NGC，运行PSO1&2，选择online game 读取你的online记录后就会进入GCS的界面了，虽然界面简单的可以一_-b，不过实用就好……，这时界面上显示的是not connected状态，无视它，文件开始传输的时候就会变成connected状态了，进行下一步……

```
GCS 1.0 by CrowTRobo
Connected
```

——再跑回PC旁打开你windows下的“命令提示符”，进入GCS的目录下，输入ctr-gcs我们可以看到ctr-gcs的一些功能，其中包括：

-l　对所指定的记忆卡进行记录列表，例如：**ctr-gcs -l A**，也就是对插槽A下的记忆卡进行记录列表，在这里“A”表示插槽A下的记忆卡，一定要输入。（图2）

-b#　对所指定的记录进行备份，例如：**ctr-gsc -b 4 A biov5.sav**，表示把A插槽里记忆卡的第4号记录存储到PC上（记录的编号我们可以用上面 -l参数查看，最左侧就是了），并命名为biov5.sav，这时我们再打开GCS的目录，就会发现这个文件。（图3）

-r　对PC上所指定的记录进行上传，例如：**ctr-gcs -r A qbm-hm2wl.sav**，表示把PC上的qbm-hm2wl.sav这个记录文件上传到GC的A插槽记忆卡里。这时我们再看GC的记忆卡里已经多了一个记录文件。（图4）

-ib　对所指定的整个记忆卡进行备份，这个就更好理解了，省得你一个一个记录文件进行备份了，例如：**ctr-gcs A -ib mem1.raw**，表示把A插槽里记忆卡储存到PC中，并命名为mem1.raw，再打开GCS的目录，会发现这个文件。（图5）

-ir　对PC上所指定的整个记忆卡的备份进行上传，例如：**ctr-gcs A -ir mem1.raw**，表示把PC上的mem1.raw 上传到GC的记忆卡中。（真折腾）

好了，这期的字数算是骗够了，在朋友家听着william hung版的i believe i can fly并且在没有五笔的环境下写下了以上这些东西，感慨颇多，看来我也能出张专辑了，不过他的英文应该是比我好很多……

**i believe i 也 can fly**






图1

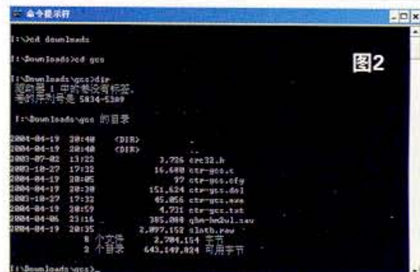


图2

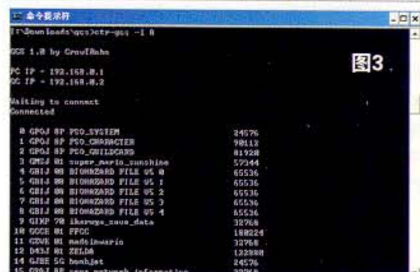


图3

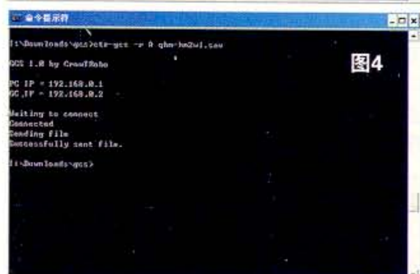


图4



图5

# 将XBOX打造成家庭娱乐中心

XBOX作为一台以PC架构为基础的游戏主机，与PC之间具有极高的软件互换性。因此许多PC上功能强大的多媒体娱乐软件都相继登陆XBOX。今天我们借这个机会为大家介绍一下如何把自己的XBOX改造成一台多媒体家庭娱乐中心。（文章中需要用到使XBOX与PC联机的知识，大家可以参考杂志今年第10期的相关内容。）

作者：VGST.com 视讯游戏基地
— 枫!!!!!!! & ET & prokey

## 一 EVOX的安装

首先，要把EVOX安装到XBOX的硬盘。今后所有软件的执行，都需要在EVOX界面下选择。关于EVOX安装到硬盘的方法，由于以前杂志就有过相关的详细介绍，因此在这里就不再赘叙。

## 二 软件的安装与调用

XBOX的应用程序，是跟WINDOWS应用程序很像的一些文件，包括.XBE结尾的XBOX可执行程序，.INI结尾的设置程序等等。只要把它们放在XBOX的硬盘里，通过EVOX调用就可以运行。包括XBOX的游戏，其实也是一种应用程序。大家如果要将游戏安装到XBOX硬盘，也可以按照以下的介绍来进行--当然前提是你的硬盘要足够大。下面举个例子说明一下。比如我们要安装即将介绍的DVD播放程序"DVD-X"，只需要将下载的"DVD-X"播放程序解压缩，然后把得到的文件通过联机的方法传到XBOX的硬盘里就可以了。一般安装在E盘（未换大硬盘），或F盘（换了大硬盘）里，文件夹路径随意，只要自己觉得清楚就可以了，以后在调用的时候要用到。

在EVOX的界面菜单中可以选择运行这些程序。要实现这个效果，就需要在EVOX的启动界面里添加一条菜单，今后要运行某个程序，只需要选择这个菜单就可以了，例如，我们要运行DVD播放程序"DVD-X"，只需要在EVOX的菜单里加上一条"DVD-X"，然后将它指向DVD播放程序的启动文件就可以。

方法非常简单。用电脑记事本功能打开EVOX文件夹下的"EVOX.INI"文件。找到如下内容：

```
[Menu]
Section "Root"
......
```

这里就是编辑EVOX运行菜单的地方。

如果想在EVOX菜单里增加一个选项，用来运行硬盘里的某个文件，我们只要在这里添加一行语句。

运行一个软件的语句格式是：

```
Item "软件名称","存放软件的路径以及软件的可执行文件名"
```

例如我们先前将DVD-X放在E盘的"dvd-x"目录下，而DVD-X的可执行文件名是"default.xbe"，那么，这里就可以写成：

```
Item "DVD-X","e:\dvd-x\default.xbe"
```

写好后，保存修改结果，把修改好的EVOX.INI文件传到XBOX的C盘中覆盖原文件，再重新启动后，就可以生效了，这时你会在选择菜单里看到"DVD-X"的字样，按A键选择它，就会开始运行DVD-X播放程序了。




↑VGST.com原创的EVOX界面中选择DVD-X时的效果。

## 三 多媒体软件介绍

前边基础的东西讲完了，接下来我们就为大家介绍一下XBOX用的多媒体播放软件。

### DVD播放程序"DVD-X"

XBOX本身的系统程序是可以播放DVD的，但必须要买一套遥控器才可以播放，只有手柄的话，XBOX会提醒你去购买DVD播放套件。而且XBOX本身的播放程序还不支持逐行输出DVD信号。因此，我们可以用这个软件，实现用手柄控制DVD播放，以及逐行输出DVD信号等功能。

首先下载"DVD-X"播放程序，并按照前边所述安装好。即可以开始运行了。如果要逐行输出DVD信号，可以下载VGST.com修改的逐行扫描启动文件，将这个启动文件也放在存放DVD-X的目录里，并且不要与原来的启动文件重名。按照上面介绍的方法再在EVOX菜单里加一条逐行扫描启动文件的调用语句，这样以后就可以随意选择隔行与逐行了。




↑DVD-X的待机画面。

启动DVD-X后，放入DVD影碟，会自动开始播放，进入DVD菜单。这时你可以用手柄来控制，实现各种功能。按XBOX手柄的"黑"键，就会出现DVD-X的基本功能键菜单，再按一下，切换到组合功能键菜单，由于是英文，因此这里我们为大家简单介绍一下：

A：播放/暂停/选择；
B：停止；
X：变换画面比例，在原始/放大2倍/放大4倍/放大8倍/放大16倍之间切换；
Y：返回DVD菜单；
黑：显示基本按键功能帮助，再按一下显示组合键功能帮助；
白：显示播放时间；
L：返回上一章节；
R：快进到下一章节；
十字键左：返回上一章节；
十字键右：快进到下一章节；
右摇杆上/下：放大缩小画面；
BACK：从子菜单返回上级目录；
START：从断点恢复播放；




按下左摇杆＋X：倒带；最快可到20倍速，按A或START可恢复正常播放；
按下左摇杆＋B：快进；最快可到20倍速，按A或START可恢复正常播放；
按下左摇杆＋A：声道选择菜单；
按下左摇杆＋Y：字幕选择菜单；
按下左摇杆＋白：角度选择菜单；
按下左摇杆＋黑：标题选择菜单；
按下左摇杆＋十字键左：设定书签；
按下左摇杆＋十字键右：书签菜单；
按下左摇杆＋START：设定菜单。

在设定菜单里，可以设置各种不同播放属性，按A键进入，按BACK退回。主要功能有：

AUDIO STREAM：声音选择。
SUBPICTURE STREAM：字幕选择。
PRESENTATION MODE：画面比例。
SPEAKER OUTPUT CONFIG：声音输出设置。

DIGITAL DTS MODE：DTS属性设置。
DIGITAL AC3 MODE：DOLBY AC3环绕属性设置。

DVD-X是一个非常方便的DVD影碟播放器，使用方便，功能强大。尤其是逐行信号输出补丁。如果要通过C300等VGA BOX接电脑屏幕的朋友就一定要使用。使用时需要注意，因为DVD-X是不会在按出仓后自动停止播放的，因此如果要换碟片，一定要先停止播放，再按XBOX的"EJECT"出仓，否则容易损坏光头。

## 多功能媒体播放器XBMP/XBMC

前边给大家介绍了专业播放DVD影碟的播放程序DVD-X，下面为大家介绍用途更为广泛的多媒体播放软件XBMP/XBMC。

XBMP/XBMC可以播放包括音乐，图片，几乎任何格式的视频等媒体文件，还可以通过网络播放网络上的媒体流文件。由于两者的功能相近，我们就选其中之一为大家进行介绍。这里，推荐大家使用VGST.com专为中国玩家制作的XBMP全中文支持RM整合版--VGMP。该软件经很多朋友使用后，普遍反映使用方便，功能强大。在此，我们对曾经为这个软件做出努力winux、reeco588、prokey，其他致力于完善这个软件，支持我们制作这个软件的朋友，以及XBMP的原作者表示感谢。目前1.0版已经很成熟，2.0版也已发布，正在征集大家的意见改进中。

为了便于大家理解，以下均用中文版的VGMP进行介绍，其功能与XBMP基本一样，由于是整合版，使用更方便，功能更全面。




VGMP播放的媒体文件，大体来自3个方面：XBOX硬盘、光盘和网络连接。

播放硬盘中的媒体文件，指的是将视频，音乐或图像等通过联机传输进XBOX硬盘，再在播放器中选择播放；

播放光盘中的媒体文件，即是将含有媒体文件的光盘放入XBOX光驱中，再用播放器选择播放。VGMP可认的光盘种类很多，包括普通的音乐CD，电脑上可读的CD，VCD等等均可播放。

播放网络上的视频，是指通过联机方式，用VGMP直接播放PC硬盘里的媒体文件，以及来自互连网的文件。网络部分的设置是沿袭本杂志之前介绍的联机设置，因此请大家确定联机方法等都是按照本杂志前几期的介绍来进行的。具体方法请参照第10期杂志。

下载VGMP后，也按照前述方法安装到XBOX硬盘并运行。VGMP本身需要进行一些配置。在此我们强烈建议大家不要自行修改！VGST.com提供下载的VGMP均已经设置好，包括观看所有XBOX硬盘分区的媒体文件，以及播放网络上的媒体文件，大家只要按照中文选择项简单选择就可以很方便地观赏，而不需要再进行额外的设置了。如果自行修改不慎，轻者某些功能会失效，重者甚至造成XBOX内部设置被更改，而无法再显示图像！当然有兴趣研究修改设置的朋友可以登陆我们网站参看完全版的设置手册。如果你以前曾不慎修改，造成了XBOX故障，可以在我们这查看相关解决方法。

VGMP启动后，会进入全中文的选择界面：




↑主界面，可以选择观看不同的媒体。

选择自己想看的内容，就可以看到相关的目录列表：




↑具体的目录选择界面。

再选择相应的目录，包括硬盘、光盘和网络，就可以播放或查看了。光盘是分为两种格式，如果要观赏VCD或PC光碟，需要选择"浏览UDF光碟"，如果是DVD或CD，就选择"浏览DVD/CD光碟"；要播放网络文件，需要先XBOX与PC用网线连接起来。

在根目录的设置中，可以修改相关的音频、视频设置。由于都是全中文的，这里就不详细介绍了。

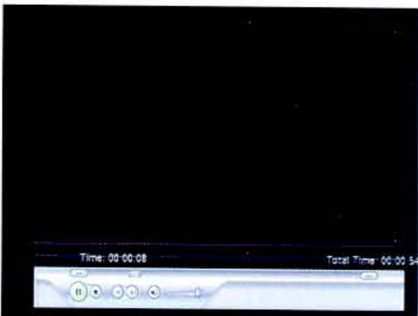
下面介绍一下各个按键的功能：

在浏览时：

X：显示；在播放档案与播放程序图形接口间切换；
A：选择播放/开启选择的档案；
B：返回上一层资料夹；
Y：将档案放在播放清单中；
BACK：回到主目录；
十字键：移动光标。

在播放中：

X：显示；在播放档案与播放程序图形接口间切换；
A：显示控制面板；当在控制面板中，选择所要的控制功能；
十字键左/右：调整字幕同步速度；
十字键上/下：变更声音影像同步速度；
白：到画面设定；
黑：显示档案信息；
R：播放清单下一个项目；
L：播放清单上一个项目；
Y：建立书签；
B：在书签间循环。




↑按A可以调出控制菜单。

播放幻灯片设定：

R：加快幻灯片播放时间；
L：减慢幻灯片播放时间；
START：暂停幻灯片播放；
BACK：停止幻灯片播放；
R：下一首；
L：上一首；
十字键左：　下一张图；
十字键右：　上一张图；
Y：翻转图片。

## 强大的多机种模拟器

XBOX除了可以播放种类繁多的媒体文件外，其上还有众多的家用游戏机模拟器。除了目前的PS2、NGC，以及DC和SS还没有被模拟外，其他机种的模拟器效果几乎跟原机种一样了。有一台XBOX，等于有了FC、MD、SFC、N64、GBA、PS、街机……如果大家喜欢的话，今后我们再为大家介绍相关的内容。

拥有一台XBOX，等于拥有了一台功能强大的多媒体娱乐中心。这是微软，以及其他软件开发者带给我们玩家的一份厚礼。当然，大家在把玩这些功能的时候，不要忘了XBOX最主要的功能——运行XBOX游戏！这才是XBOX最激动人心的地方哦：）

责编/北斗

圣嘉SMS2

# “圣嘉月光宝盒”简介

两周前，圣嘉公司继GBA的火热产品SMS一代之后，又发布了一款更具爆炸性的新制品---超级SMS记忆棒二代！电软读者对SMS一代应该是最熟悉不过了，不就是那个小巧的"记忆棒"么！怎么这回就变成了SMS2呢？：）






文/阿天

单从外观看，SMS2已经不能再算是"记忆棒"的范畴了(爆笑)，因为这次的产品明显与GBA主机配合的更好(无论是老版还是SP)。而这次的重大改进点，主要是这么两条：其一，就是SMS2无论卡带是什么类型(原版或D卡或flash卡)，只要这盘卡能在GBA上玩，那么你就可以随时备份"当前已有记录"到SMS2中，这是靠SMS2本体上新增设的一个"任意复位"键实现的--游戏过程中，只要按下这个键，不管卡带上面的电池有电没电，一律无条件地、立即地回到"记忆管理菜单"，这样玩家就可以不慌不忙地去备份当前记录。其二，可以随时随地在GBA主机上通过SMS2修改游戏的存档，完美实现金手指功能(含当机修改)。

以上，是圣嘉方面应广大玩友的呼声而有所侧重地进行完善的。在实现更强大功能的同时，为了和SMS1的翻版产品划清界限而牺牲了与一代产品的兼容性，SMS2与SMS1无法实现对拷等功能。不过，二代之间无论容量大小，都可以对拷，并且兼容以后的SMS系列新版本，同时一代所有的功能，二代都全部保留。

## SMS2全新亮点

★ 全中文化。中文化后，圣嘉的SMS2就有了一个响亮的名头--"圣嘉月光宝盒"，意思是该制品可以令玩家的GBA游戏"时光倒流"，可以回到以前的"任意一个游戏本身生成的记忆点"。同时月光宝盒还使SMS2成为了业内第一个真正意义上的GBA记忆卡。


↑全中文大字菜单，易学易用。

★ 最小容量为4M，最大容量为128M，记忆数据可以保存十年，超大容量更适合GBA烧友选择。

★ 内置游戏记忆编辑器，可以在GBA上随时修改游戏记忆，再也不用依赖电脑VBA模拟器进行修改了，使游戏DIY成为可能。

★ 增加了一个独创的"任意复位"功能，可在游戏的任意位置按复位键令游戏复位，然后去到月光宝盒的主菜单进行记忆的备份动作。这么一来，记忆棒就可以轻松对应任何卡带，甚至是没有装电池的卡带，也能在月光宝盒"任意复位"的功能下，完美实现GBA游戏记忆功能，极大地缓解了玩家投资购卡时的压力--从此不用担心卡带记忆方式，尤其是D卡电池"有电没电"的困扰，一去不返，这点绝对可以说是一个实用而伟大的创意。

不过，"任意复位"功能并不能令市面上所有的卡带起死回生，因为我们不能排除有些卡带不被这一全新功能支持的可能性--当卡带本身的记忆IC已经损坏，或卡带的记忆线路存在缺陷，即属个案，这种条件下无法实现记忆与SMS2无关。

★ SMS2新增一个数据指示灯，在有数据读写的时候，会发出耀眼光芒，表明目前月光宝盒动作中，玩家则可以做到心中有谱。

**重要提示：**由于圣嘉GBA超级记忆棒SMS一代的热销，导致了不少其他品牌类似功能的翻版产品出现。从月光宝盒开始，使用了最新的密匙验证技术以保护知识产权——月光宝盒只支持圣嘉系列的原装正品，其他翻版产品一概不予支持，购买的时候请认准圣嘉正牌商标，以免对拷记录或修改记录时出现麻烦。


超豪华包装

## 月光宝盒使用步骤详解




1. 把游戏卡带和月光宝盒置于GBA，开机后按"选择"+"开始"，即可听到"叮"的一声。接着就会进入SMS2主菜单画面。内测时大家拿到的都是4M，2000格以下。一般每个游戏记录所占空间为150－400格左右，如此推算2000格的4M记忆卡大概可以记录10－5个游戏记录左右。用上下键选择第一个功能"文件管理"，按"A"键。

2. 出现"文件管理操作说明"的提示画面，全中文化，字体很大(其实SMS2掌握起来也就几分钟的事，十分简单)。进入后就出现目前的游戏记忆列表，用上下键选择文件，按"A"进入。

3. 首先会出现游戏卡的信息和当前文件的信息，注意这时候会有两个选择，一个是按"A"键把当前的游戏记忆备份成一个新的文件放到SMS2中，再就是按"B"键把当前的游戏记忆覆盖到月光宝盒里面。此处是我们第一次备份某盘游戏卡带的记录，在这里应该按"A"键把"索尼克"的记忆存成一个新的文件。

4. 开始存盘，请不要动GBA。接着校验数据，待备份完成后，你可以选择是否启动游戏。如果选择"否"，就会看到目录里面多了一个"索尼克"的存档文件，那就是我们刚才新建的游戏了。

5. 如果这时候你想把月光宝盒里面的"索尼克"存档写到卡带上面，请按"A"键--这时



邮购信息
为满足读者购买需求，次世代商城以68元的特价(市场价88元)推出SMS2圣嘉月光宝盒。邮购方法详见本期54页。

再次出现游戏卡的信息和当前文件的信息，然而下面的指令提示却变成了"下载"和"返回"，是因为两者是一致的。请再次按"A"进行下载动作("下载"是指把月光宝盒的文件写到卡带上)。下载完成后同样可以选择是否进入游戏。



6 选择"否"，就会回到主菜单。去到第二个选项"文件编辑"出现"文件编辑"的操作提示画面。用上下键选择刚刚存档的"索尼克"，对其进行操作，请按"A"键进入。

7 进入编辑画面后，出现当前文件的16进制编码数据画面，用上下左右键移动一个闪烁的光标，用"L"和"R"进行前后翻页。注意现在的编辑模式是"关闭"的。如果我们想对数据进行搜索，请按"开始"，就会去到搜索画面，这时候的"选择"键就是用来选择你要搜索几位的数据，默认一开始是两位，显示"00"，表明要对2位的数据进行搜索，例如"B4"，按一下"选择"，就会变成4位，表明要对4位的数据进行搜索，例如"B4 33"再按一下"选择"，就会变成8位，表明要对8位的数据进行搜索，例如"B4 33 AE 01"。

8 用上下键输入您要搜索的数据，例如输入"EC 88"。按"A"键进行搜索，在"索尼克"记忆文件里面一共找到 "EC 8B"的数据24处。请再按"A"键，就会去到符合"EC 8B"的最后一个位置，地址是"0FAF4"，这时候按"R"和"L"可以向前或向后找这个数据。

9 现在请去到第一个符合"EC 8B"的位置，地址是"00074"。后面是第二个符合"EC 8B"的位置，地址是"01074"如果现在想改动"01074"这个位置的"EC 8B"，可以按一下"A"键，即进入编辑状态。

10 例如在这里想把"EC 8B"改为"AB 00"，可以用上下键改变数据，用左右键移动。编辑完成后按"B"键退出，会提示是否需要保存当前的修改。如果选择了"是"，就请不要动GBA，正在写入文件中(有写入校验过程)。然后可以选择进入游戏或者返回，最后把修改后的记忆写到卡带上面，看修改有没有生效。

11 一起来看一下"文件复制"功能。请按"A"键进入。首先出现"文件复制"的操作说明。现在我们以"索尼克"的存档为例，要把这个存档拷贝到另外一个月光宝盒，按"A"键进入。开始读SMS文档。然后请在这时拔出月光宝盒。拔出后，系统自动等待您置入另外一个月光宝盒到GBA本体。之后，系统自动开始写入记忆数据到新SMS2上。十来秒后，提示"文件复制完成"。这时请返回菜单画面，可以看到多了一个"超音鼠"的备份记忆档。这个功能适合好友间存档的交流，可以脱离电脑和FLASH烧录卡而在SMS2之间完成。


发出时尚耀眼的蓝光

12 主菜单的第四项"游戏卡信息"就是对当前的游戏卡带进行检测，可以显示卡带的ROM名称/记忆类型/记忆大小/需要的月光宝盒容量等信息。第五项是选择直接在月光宝盒里面启动游戏。最后一个选项是格式化月光宝盒，对于月光宝盒自身的功能而言，请一定小心使用该功能——格式化。







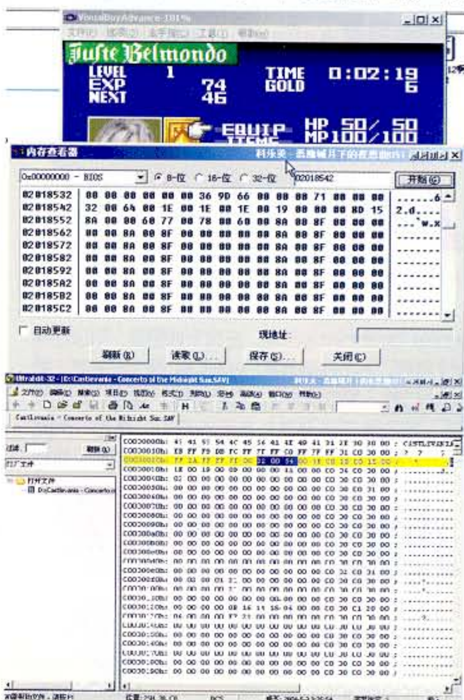
**特别提示：**

●如何使用月光宝盒的"任意复位"功能对应多合一或电池没电的游戏卡带?

进入选定的游戏之后，在游戏的任意时刻按一下月光宝盒上面的复位键，GBA就会复位并重新出现GBA开机画面，这时候请按"选择"+"开始"，听到"叮"一声即可放开，过几秒钟，GBA就会再次进入月光宝盒的主菜单画面，请使用第四项功能"游戏卡信息"对目前的卡带状态进行检测，这时你会发现刚才你想备份存档的游戏出现了!重复上面操作步骤完成备份!!注：SMS2的复位功能不对应部分的SP主机，GBA就100%对应，因为有些版本的SP主机硬件不一样。

## 修改游戏的方法(简介)

SMS2修改的游戏存档，相当于由VBA导出的SAV文件。所以，我们可以按修改存档的静态方法来改。若以"恶魔城·白夜"为例：首先,打开模拟器,读入游戏。将发现开始时,主角HP为50,MP为100，动态搜索查找HP地址为02018542。然后打开内存编辑器输入如上地址。




记录下周围的数据:32 00 64 00 1E 00 1E 00,然后用UE(著名的ULTRA EDIT)打开VBA的存档文件*.sav,白夜的就是Castlevania-Concerto of the Midnight Sun.SAV,然后一眼就能看到如你记下一样的数据段，从26H这里开始。

看UE最下面的地址栏:26H ,38,C0我们只要记的是地址26H就行了。接下来,大家可以按说明书上的方法打开GBA卡带的存档了,请选择"辑文件",进入后直接跳至地址00026H。哈哈,看到了么?和你记下的数据段是一模一样的啊。然后不用我多说了吧? 有静态修改基础的玩家直接把数值改成你想要的就OK了,然后保存文件,启动游戏,进去一看,主角变成了超人。

以上只是简单的修改HP，适合有一定GBA模拟器修改基础的朋友参考……这里建议官方论坛提出详细的解决方案。另外，对于组装或原装卡,阿天测试"随时复位"结果都OK，但是在FLASH卡上发现复位键没起作用，希望只是个案——因为这与官方的"支持FLASH卡"情况不符。关于修改功能，感觉用熟了就是一项威力极为强大的武器，希望大家深入挖掘并投稿写出心得。在此再次感谢圣嘉为广大玩家带来了这么出色的产品!^_^

# 秘技天地

有道是"一个好汉三个帮"，现在来帮秘技天地的朋友越来越多了！小沛都快乐疯了！但是有些事情我想跟大家说两句。首先，希望大家能够投一些实用的秘技，也就是您所投的游戏不要太少见，像FC的《地下冒险》，有几个人现在在玩呢？其次，希望读者来信尽量字迹清晰一些，这样才不至于在刊登时出现错误。再次，欢迎读者到我们的网站给我们投稿，我可是天天看的！最后……还等什么，一起玩转秘技天地吧！ 责编/小沛



## 指环王2 双塔奇兵

游戏推荐度：8 秘技实用度：7

**体力恢复：**

先按暂停，一同按住L1、L2、R1、R2后再按△、下、X、上。 辽宁 焉博 张晶



## 天诛2

游戏推荐度：6 秘技实用度：6

**选关：**

在选任务时，按住R1、上、下、□、上、下、□、上、下、□、下、上、X。 辽宁 焉博 张晶



## 指环王3 国王归来

游戏推荐度：8 秘技实用度：4

**无耻获得符石法：**

首先让任意一角色杀敌数满2000，令奖励地图Moria Dwarf Halls出现。在这个地图里，可以拾得3个符石。一个在倒数第2关的木桶，两个在关底。拾得它们后，千万别通关，存档退出，重来。如此反复，很快就可以免费集齐所有符石，还有一大堆EXP、金城和罕贵装备。发了！ 西安 俊树



## 忍者神龟

游戏推荐度：7 秘技实用度：4

**Very Hard难度：**

在标题画面输入上、上、下、下、左、右、右、B、A，标题画产生震动后即可选择Very Hard模式开始游戏了。 广东 钟应乾



## 大金刚王国

游戏推荐度：6 秘技实用度：5

**加分版面：**

在标题画面按住选择键，输入B、上、B、B、A即可加入分版面。

**音乐模式：**

在标题画面按住选择键，输入B、A、L、L、A、下即可开启音乐模式。 广东 钟应乾



## 铁拳4

游戏推荐度：7 秘技实用度：4

**摆出四种不同的胜利姿势：**

己方角色胜利后，回放慢镜头时分别按住□、△、X、○键，就可以摆出四种不同的胜利姿势。 河南林州 贾剑锋



## 热血足球

游戏推荐度：6 秘技实用度：5

**无赖进球法：**

1、把球带到上面的小禁区的角上（此时最好无人干扰），然后就普通射门吧（命中率95%）。

2、在对方的守门员得到球，并准备开球门球的时候，己方队员看准时机跳起来，球就莫名其妙地弹进球门了！（命中率80%）

**无赖断球法：**

在对方队员开角球的时候，把队员移至角球区，就站在球旁边，你就会发现开出的球直接就到你的脚下了！ 江苏 马骁



## 吞食天地

游戏推荐度：6 秘技实用度：8

**直接升到99级：**

在开始菜单中，按上、上、下、下、左、右、左、右、暂停、C。

**无限金钱：**

先把身上的钱用光，然后到旅馆住一晚，醒来后，金钱暴多！ 广东 流沙



## 少年街霸3

游戏推荐度：9 秘技实用度：9

**使用全部角色：**

在标题画面下依次输入：左、右、下、右、L、L、A、L、L、B、R、A、上。

**开启Ism-Plus模式：**

在标题画面下依次输入：A、上、A、L、R、右、L、右、A、下、右。

**开启全部模式：**

在标题画面下依次输入：L、右、A、R、上、L、右、B、A、上、右、下、右。

**Final Battle与真豪鬼对决：**

在Final Battle模式下，选完人后，在选速度时按住A+B。 北京 liky



## 恶魔城 无罪的叹息

游戏推荐度：6 秘技实用度：6

**物品加满的秘技：**

在游戏最开始的存盘点门外，站在红地毯上，面向靠近第二个灯台的绿色方格（2-3灯台之间的阴影是绿色的）。按START，进入item list和equip list，高亮条在的道具就会自动加1，直到变成9个。



## 幽游白书

游戏推荐度：8 秘技实用度：6

**隐藏模式：**

在标题画面时，把光标移到option（即日文开头字母为：オ的那一项上），同时按住A、C和START三键进入option，如成功可以在option中发现多了最后一个选项，把这个选项设为ON（即日文开头字母为：あ的那一项上），然后进入游戏中，在游戏模式选择画面里会多出一项让击战的选项（即日文开头字母为：ハ的那一项上），选这一项后可以选择1对2或1对3作战。

**控制角色HP法：**

在任何游戏模式中，只要按START键让游戏暂停，然后按1P的方向键和Y键Z键就可以控制角色的HP的加减了，方法如下：左键+Y键为1P减HP、左键+Z键为1P加HP、右键+Y键为2P减HP、右键+Z键为2P加HP、上键+Y键为3P减HP、上键+Y键为3P加HP、下键+Y键为4P减HP、下键+Z键为4P加HP。

**隐藏结局：**

根据不同难度，通关后有不同的结局画面。如使用户愚吕（兄）进行单人战，不限难度，只要每局都用超必杀将敌人打败，即可见到隐藏的结局：鬼畜。 湖南 胡芳



## 凯恩的遗产

游戏推荐度：8 秘技实用度：9

**在游戏中暂停后，输入以下指令：**

无敌：上、下、右、下、R1、R2、下、三角、L1。

剑气无限：下、下、上、左、R1、R2、下、三角、圈。

回复HP：左、右、左、右、R1、L1、圈、三角、下。

将两名主角变Q版：上、下、上、下、R1、R2、下、圈、三角。（注意用方向键输入，不能用模拟摇杆） 贵阳 贺俊昭



## 魂斗罗

游戏推荐度：6 秘技实用度：7

**选关：**

标题画面时，用2P手柄顺序输入左、右、A、B、C、左、右、A、B、C、左、右、A、B、C，然后开始游戏并选择好人物之后，就可以选关。

**选70条命：**

在标题画面时，用2P手柄顺序输入右、左、C、B、A、右、左、C、B、A、右、左、C、B、A，成功的话会有声响出现。

**加满武器装备法：**

在游戏中暂停，用1P手柄顺序输入上、上、下、下、A、上、上、下、下、B、上、上、下、下、C，就会使武器装备加满。 四川 蒋睿

## 战斧3代

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：5

**选关秘技：**

在选择角色时候，顺序按A、A、A、A、开始键、C、C、C、C、C、C，画面中央会出现一个数字，可选关。 甘肃 于学业

## 洛克人X7

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：6

**开启隐藏人物X：** 救出65个 reploid即可。

**X全装甲：** 选人画面中按住SELECT来选X，开始游戏后就会发现X是全装甲登场了。 山东 徐凯

## 鬼武者3

●游戏推荐度：8 ●秘技实用度：4

**攻关小窍门：**

在打幻魔科学家吉尔德斯坦时，可以避免打两遍！就是在吉快死时放出时间沙漏时，及时跑出地面上的黑色圆圈即可，这样打一遍不仅能节省箭，还可以节省时间啊！呵呵。 北京 孙健

## X-档案

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：8

**在设置中的密码一项里输入：**

无敌：上、方块、圆圈、叉、下。

一击必杀：圆圈、L2、下、R1、叉。

所有章节：R2、右、L2、上、方块 。

所有片段：左、R1、L1、下、圆圈。

无限子弹：L1、L2、叉、R2、R1。 北京 丁硕

## 梦幻模拟战2

●游戏推荐度：7 ●秘技实用度：7

**选关：**

在LOAD画面，将光标移到进度1~4的其中一个(continue不可)，然后输入左、右、START、C，这时上方会出现各版面的序号，用方向键选择后按C键决定，就会在你存档时的水平在这个新选的版面上开始游戏。全部版面有31版。

**隐藏商店：**

在每关进入战斗前的“兵士配属”画面，输入A、B、A、B、上、下、左、右、START、B，听到效果音就表示成功，然后进入商店中，你能在商店中买到除了隐藏版面的宝物外的所有道具。

**音乐欣赏：**

在游戏中把方框移到左上角起(2, 2)的位置后按B键，等一会儿就会出现音乐欣赏画面。 广西 乔静

## 雀侦物语

●游戏推荐度：6 ●秘技实用度：5

**观看结局画面：** 在标题画面时输入“440215”这个号码就可以直接观看结局画面。

## 深红之泪

●游戏推荐度：7 ●GF实用度：5

**Xploder/RAW V4**

**必须码**

F01001B8 002C4227

**金钱 9999999G**

203A79EC 0098967F

北京 萌萌

## 影之心2

●游戏推荐度：7 ●GF实用度：6

**必须码**

EFBC97CF 16322D8E

**金钱**

1FA43E0F 0A53F25E

**战后经验值MAX**

1FA3A477 0A53F25A

北京 李润涛

## 麻将派对

●游戏推荐度：5 ●GF实用度：4

**必须码**

EC878530 1456E79B

**点数最大9999999**

1CB332CC 14BE598C

北京 岳阳

## 新天魔界4

●游戏推荐度：7 ●GF实用度：8

**使用“一览”指令选“道具”和“技”全98个**

9C831A08 149A27C6

9C831A0C 3854E787

9C831A14 B354E7A5

**绝对“引拔”(拉拢)成功**

9C904B5C 143FDFBF

**除了领主以外其它角色皆可“说得”(说服)成功**

9C8F7BD4 0835E7D0

## 怒首领蜂

●游戏推荐度：7 ●GF实用度：6

**必须码**

EC8782E0 1446A8FC

**炸弹无限**

0C83AD2C 1456E7C2

1C83AD84 1456E7A5

**无敌**

0C83A2B0 1456E7CC

1C83A2B4 1456E7A5

0C83A2B0 1456E7CC

1C83A2D8 0456E7B4

广西 乔静

## 红海2

●游戏推荐度：6 ●GF实用度：8

**RAW/XPLODER**

**必须码**

90137E38 0C04BE0A

**生命无限**

1074C52A 000000FA

**生命值最大**

1074C528 000000FA

**级别最高**

0074C533 00000063

**连击数最大**

1074C52E 0000270F

**全道具**

**Medikit I**

0074C584 00000009

**Medikit II**

0074C585 00000009

**Medikit III**

0074C586 00000009

**NP CapsuleI**

0074C587 00000009

**NP CapsuleII**

0074C588 00000009

**NP CapsuleIII**

0074C589 00000009

**Medixir I**

0074C58A 00000009

**Medixir II**

0074C58B 00000009

**Gold Card**

0074C58C 00000001

**Elixir I**

0074C58D 00000009

**Elixir II**

0074C58E 00000009

**Platinum Card**

0074C590 00000001

**Bow Rehn Doll**

0074C592 00000001

**Shami Doll**

0074C593 00000001

**Diez Doll**

0074C594 00000001

**Fashion Ring**

0074C595 00000001

**Vitelizer I**

0074C59A 00000001

**Vipa Suit I**

0074C59B 00000001

**NP BoosterI**

0074C59C 00000001

**HP BoosterI**

0074C59D 00000001

**Reserve I**

0074C5B0 00000001

**Reserve II**

0074C5B1 00000001

**GigaOrigin**

0074C5B2 00000001

**Vitelizer II**

0074C5B5 00000001

**Vipa Suit II**

0074C5B6 00000001

**NP BoosterII**

0074C5B7 00000001

**HP BoosterII**

0074C5B8 00000001

**G Ability**

0074C5B9 00000001

**B Ability**

0074C5BA 00000001

**NP Ability**

0074C5BB 00000001

**Trainer I**

0074C5BC 00000001

**Trainer II**

0074C5BD 00000001

NP Convertor I

0074C5BE 00000001

**NP Convertor II**

0074C5BF 00000001

**Surge I**

0074C5C0 00000001

**Surge II**

0074C5C1 00000001

**Siphon I**

0074C5C2 00000001

**Siphon II**

0074C5C3 00000001

**Replicator**

0074C5C4 00000001

**全名词解释**

2074C4D4 FFFFFFFF

2074C4D8 FFFFFFFF

**全CG动画**

1074C4D2 0000FFFF






# 足球学堂 拼⑥ 来吧！ SOCCOR SEMINER

# WORLD SOCCER Winning Eleven 7 INTERNATIONAL

## 世界足球 胜利十一人7 国际版

| PS2 | 厂商：KONAMI | | 发售日：2004.2.19 | |
|---|---|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：6980日元 | 其他：—— | |

■文/完全实况攻略组 NO.23 编排/宇部

**下底传中篇** 在当今足坛的大环境下，尤其英格兰超级足球联赛球队和英格兰国家队，下底传中都是球队的重要取胜法宝之一。而当今的（实况）游坛，在《WE7国际版》中头球和传球威力均大幅提升的今天，下底传中的技战术地位也同步地突现起来。可以说拥有一手下底传中的绝活，你就能在判定胜负的天秤上加上一个重重的砝码！

**下底传中的区域定义**：在《WE系列》里，在对方底线及其30米平衡线范围内即为下低传中的区域。这是因为在这范围内长传，游戏能选择不同类型（TYPE）的长传模式，效果也不尽相同。

其实就下底传中来说，操作方法可分为两类别：短传和长传。

**短传传中**：没有身高优势，灵活型球员组成的球队更应多加利用，此方法更有助其抢点成功。

X：普通短传，实用性和易用性都十分不错的传中方式。尤其在往底线方向突破并且位于禁区边缘时使用，效果很好！

△：传身后球，在底线附近传球时使用，由于空间小并且对方防线相对密集，导致球员不便或不易接应，故不推荐使用。



在禁区边缘突破成功后，利用防守注意力过于集中持球者瞬间，通过地面短传将皮球传递到空当队友脚下。只言片语便可表达这个高效实用的技术动作，可见其所需的技术含量并不过高，是每个实况玩家都不能忽略的破门法宝之一。

**长传传中**：在比赛开始前或比赛途中按暂停键调出的菜单，选中Button Configuration（キーコンフィグレーション）→Long Pass Mode（ロングパスモード）即可选择共5种模式的长传操作模式。他们的差别只体现在下底传中的区域内。虽然本作下底传中的精度提高不少，但能熟练掌握可控力量的微操传中，相信效率能更胜一筹！

**●TYPE1：【推荐度：★★★★ 上手度：★★★★★ 实用度：★★★★】**

默认的长传操作模式。在距离对方底线30米平衡线到其大禁区顶区域内的边路长传为自动导向式，锁定受传目标球员（多为处于空当的球员）的蓄力型传球；在对方大禁区顶到其底线区域长传则为不可蓄力的自动导向式传中球。

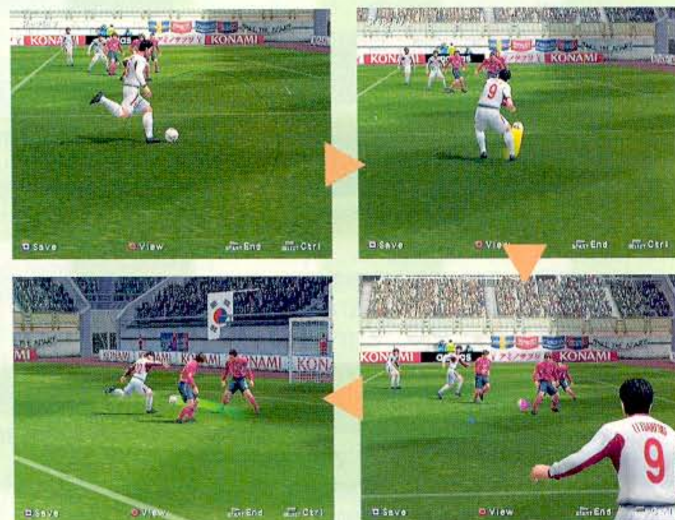
**■基本操作方法：**

○……………………………………自动传中，往禁区中央附近位置传球

○X2………………往禁区传半高球，皮球落点一般偏向近门柱一侧附近位置

○X3……………………………………………………往禁区传快速的滚地球

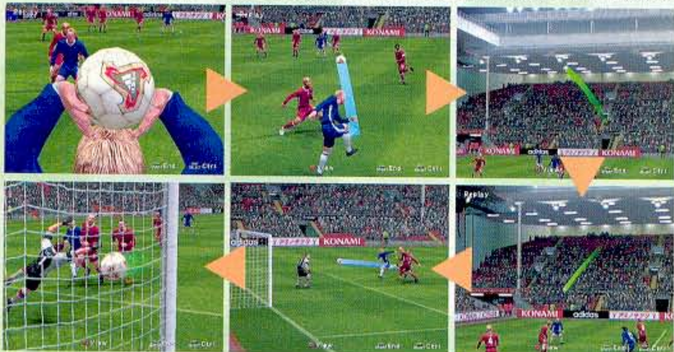
○+R2……………………………………………………往禁区中央传高弧度球



禁区内对方球员人数上的占优并且我队球员无法占据有利位置说明，用常规的传中方式很可能导致无功而退，反观若利用富有创造性的快速滚地球，对方很可能意料不及而出现防守失误。此球的破门成功便充分应验了上面的战术原理。同时在此也祝愿国家队能打出这样的好球，打破“遇韩不胜”的魔咒。（好像有点离题了……）



对杂志上期关于界外球战术应用的延伸，难能可贵的是此球更融合了下底传中的技术概念，巧妙地使用了TYPE1的自动传中方式，全过程对手均表现得无计可施。图片可见达夫在接界外球一瞬，看到远处一侧队友的插上助攻，便立刻单击〇键长传。由于其所在位置属于实况世界里面的传



中区域内，故此电脑强制令其转身传球，最后皮球落点也恰到好处，队友稳妥地接过皮球后，球不着地左脚凌空抽射得分！

●TYPE2：【推荐度：★★　上手度：★★★★　实用度：★★★】

在距离对方底线30米平衡线到其大禁区顶区域内的边路长传为不锁定受传目标球员的蓄力型传球；在对方大禁区顶到其底线区域内长传则为不可蓄力的传中球。操作方法和TYPE1一样。

●TYPE3：【推荐度：★★　上手度：★★★　实用度：★★★】

在距离对方底线30米平衡线到其大禁区顶区域内的边路长传为可控制方向的蓄力型传球；在对方大禁区顶到其底线区域内长传则为不可蓄力的自动导向式传中球。操作方法和TYPE1一样。

●TYPE3：【推荐度：★★★★　上手度：★★★　实用度：★★★★】

在任何区域都可传出能控制方向的蓄力型传球。按L1+〇为不可蓄力的自动导向式传中球。初入门的玩家可能需要一定时间才能掌握此长传模式的操作，但如果能熟练运用的话，传中的方式和战术的实施方法都比自动型长传模式（TYPE1、2、3其中一种）要丰富得多。



## 金球评价

此球想给予大家启发的东西并不就是维耶里那漂亮的转身动作。其实在《WE7国际版》中，只要掌握好接到来球时按方向键的时机，这个动作的发出几率还是蛮高的。主要来说，通过及时的传递配合，实施快速有效的反击才是笔者希望大家能感受到的地方。还有一点是关于射门时机的把握上，从上面的图片我们都知道在维耶里射门前，对方后卫实施了卡位的防守，而如果笔者此时还不立即进行射门的操作的话，相信皮球就会被夺去。毕竟本作防守球员抢夺持球在脚的球员的皮球更容易。所以说，选择合适的时机，出现空当便果断起脚射门也是实况技术的环节之一。

## 本期最佳进球：神龙见首不见尾

本期最佳进球终于更换了全新面孔，进球者是被广大实况玩家誉为球场压路机的意大利前锋——维耶里。以下请看其精彩绝伦的个人表演吧！SHOW TIME！



1：意大利队获得快速反击机会，大部分巴西球员此时未能及时回防到位。



2：利用对方防守混乱时间，莫费奥快速直传皮球到因扎吉脚下。



按〇键蓄力长传的助攻示例，图中可见艾马尔处于“传中区域”内长传禁区远处，由于力度和方向都调教得相当准确，导致对方全体防守球员都没能破坏皮球去路，离门将尴尬的落点也使其难以即时作出准确的判断，最后身材矮小但异常灵活的萨维奥拉在门前冲顶破门！拥有一定实况球龄的玩家应该可看出，若利用自动型长传模式（TYPE1、2、3其中一种），是极难传出像此传球（和下面例子的传球）那样的运行轨道的。

●TYPE5：【推荐度：★★★　上手度：★★　实用度：★★★】

在任何区域都可传出能控制方向（方向键的操作要求比TYPE4稍高）的蓄力型传球。按L1+〇为不可蓄力的自动导向式传中球。



轻点〇键、微调长传方向，完全手动型长传方式的作用在这里被完美地展现出来。通过以上两个成功的“案例”，使我们明白此类手动型长传（TYPE4、5）所具备的独特作用。

**下底传中的技巧分析：**

从上面的几个图片演示，给我们一个很鲜明的观点便是，要提高下底传中的战术成功率，最重要的是能看懂赛场的即时形势，从小地图上观察队友临场的跑位状态，做到眼观六路，这样离下底传中战术运用成功的距离也就只有一步之遥。其实拥有上乘的阅读比赛的能力，任何战术的应用何尝不是都能最大限度地发挥出来呢？！



3：要求因扎吉在离门距离这等的情况下突破防线，恐怕免为其难，于是将皮球传向托蒂脚下，以便组织攻势。

4：“罗马王子”表现出来的高超技术无愧其意大利最好球员的称号，一脚隐蔽的脚尖传球，使巴西后防顿时出现严重缺口，位于大禁区前沿的维耶里心领神会，将对方最强后卫罗西奥卡在身后。

5：使用普通的转身过人，皮球很可能会被对方后卫成功拦截，但聪明的维耶里却顺势让皮球从跨下漏过，紧接着用左脚内脚背把皮球向后一点，然后立刻转身，维耶里庞大的身躯此处发挥巨大的作用了，不仅能保护皮球而且也将罗西奥挡在皮球之后。



6：被盘球突破的罗西奥不肯就此罢休，张开双臂试图阻截维耶里的射门。



7：但身高力壮的维耶里岂同凡夫俗子，标准的射门动作依然没有丝毫改变，最后皮球躲过迪达慢流入网。




# 创刊十年经典回顾

不知不觉间，《电软》创刊已经有十个年头了！十年之间，《电软》伴着读者们一起成长，共同经历了喜悦与艰辛。这其中最难忘的，当然是一个个曾经或者今天依然令我们感动的游戏。在我们回顾十年走过的心路历程的同时，当然不能忘记那些给我们带来欢乐的朋友——游戏！就让我们一同重温这难忘的激情！ 责编/小沛

## 陆行鸟篇 上





1988年，陆行鸟首次出现在了《最终幻想》里。最初它只是游戏中一个小小的配角，起着交通工具的作用，但是随着天野喜孝为其设计了全新的形象，并逐步在游戏中开始扮演越来越重要的角色，陆行鸟（Chocobo）这个名字也就越发地深入人心了！可是真正让陆行鸟加入游戏宠物行列的却不是《最终幻想》的历代正统作品，也许《最终幻想》只是将陆行鸟介绍给了广大的玩家，而真正让玩家们喜欢并且将陆行鸟视为宠物的，是另外一些以陆行鸟为主角的游戏，像PS上的《陆行鸟赛车》、《陆行鸟大冒险》等等。因为在这些游戏中，陆行鸟一改在正统游戏中高大美丽的形象，而变得小巧可爱！这种变化正符合了一个宠物的基本要求，于是陆行鸟得到了越来越多人的喜爱。直至今天，16年的历程非但没有让陆行鸟显得老迈而失去生机，反而随着该系列游戏的不断推陈出新更加富有人气！成为了一个《最终幻想》当之无愧的标志式形象！





## 相关产品




这是由BANDAI公司出品的陆行鸟限定版WS。这款黄色的限定版主机发售量很小，大陆几乎见不到。



## 登场FF的历代正统作品

从丑小鸭到美丽的白天鹅，陆行鸟使幻想更加完美，并伴随着《最终幻想》一同成长。

### 机种:FC 发售日:1988年12月
**FFII 陆行鸟初次登场**



↑这是陆行鸟第一次出现在FF系列，也许当时它并不被看重，但是今天，我们不得不为陆行鸟强大的号召力所折服！

### 机种:FC 发售日:1990年4月
**FFIII 陆行鸟身份改变**



↑除了继续担任交通工具外，陆行鸟还扮演了召唤兽的角色。而且天野喜孝亲自为它执笔使得陆行鸟成为正式角色登场该作。

### 机种:SFC 发售日:1991年7月
**FFIV 陆行鸟的发展期**




↑FFIV的时候，游戏已经登陆了新一代主机SFC。随着游戏内容的扩充，陆行鸟自然也从中获益不少，起码种类丰富了很多。

### 机种:SFC 发售日:1992年12月
**FFV 陆行鸟的平缓期**




↑基本上这一代与前作并没有什么区别，惟一的进步就是将陆行鸟设定成FFV主角巴兹的好朋友，而且只有成为朋友后才能乘坐。

### 机种:SFC 发售日:1994年4月
**FFVI 陆行鸟的温顺期**




↑6代是FF系列的又一个飞跃阶段，PS的发售让这款游戏跨了两个平台。但是陆行鸟还是没有太大的改变，而且不能使用魔法。

### 机种:PS 发售日:1997年4月
**FFVII 陆行鸟进入3D时代**




↑本作可谓是FF系列的巅峰之作，至今其影响还是随处可见。关于陆行鸟也加入了培育模式，不但种类丰富，还可以参加比赛。

### 机种:PS 发售日:1999年2月
**FFVIII 陆行鸟的稀有期**




↑到了该作发售时，陆行鸟的地位已经被抬得很高了。不但奇货可居很难寻找，而且还专为它开辟了Pocket Station上的小游戏。

### 机种:PS 发售日:2000年7月
**FFIX 陆行鸟挖宝藏**




↑陆行鸟的作用在本作中得到了另一种发挥，那就是利用陆行鸟的利爪在森林里挖宝贝。当然事先的捕捉过程还是少不了的。

### 机种:PS2 发售日:2001年7月
**FFX 陆行鸟参加赛跑**



↑陆行鸟借助PS2的机能，更显得华丽了。但是本作的陆行鸟赛跑游戏无疑是历代陆行鸟游戏中最难的，但是奖品也很丰厚啊！

### 机种:PS2 发售日:2002年5月
**FFXI 陆行鸟变出租**




↑网络版的FF倒是少了捕捉的设定，不过得到陆行鸟的任务还是十分复杂。另外租赁的模式使得陆行鸟不再是可以随意乘坐的了。

### 机种:PS2 发售日:2003年3月
**FFX-2 陆行鸟重归牧场**




↑本作的陆行鸟有了自己的归宿，在牧场中，玩家可以对陆行鸟进行培育，以期得到品种优良的幼鸟，以便参加战斗。

### 机种:PS2 发售日:未定
**FFXII 陆行鸟之谜**



↑推迟发售的FF最新作可谓是吊足了玩家的胃口。从目前得到的画面资料，只看到有骑着陆行鸟的士兵，其余一概不明。

**游戏素质品评**

| 指数 | 分数 |
| --- | --- |
| 创意指数 | 8 |
| 画面指数 | 9 |
| 音乐指数 | 10 |
| 上手指数 | 9 |
| 流行指数 | 9 |
| 经典指数 | 10 |
| 综合指数 | 9 |

东游记

# 日文地狱

第36回

## テレビ！

星川明人

编排/宇部



……近来发现读者老爷们的勇气还真不是一般的厉害哩，记得明人第一次在《电击》中露脸后很多读者都有去医院看了眼科的，但是最近一段时间不知道因为什么原因，越来越多的读者老爷与明人联系要求将《日文地狱》影像化收入到《电击》中……尽管其中一部分老爷是希望见识一下K1和IC的容貌，但为什么一定要“BC三人组”全部登场呢！？虽然他们两个不会把老爷们怎么样，但是明人的脸可是有“一击必杀”的效果啊！电视或显示器也有爆掉的可能性的！

虽然发生了这样无理的事，课还是要讲的。截止到上次的日文地狱，我们已经糟蹋过了全部的浊音，本次我们来糟蹋日文中最后的半浊音，也是惟一的一行半浊音：“ぱ（パ）”、“ぴ（ピ）”、“ぷ（プ）”、“ぺ（ペ）”、“ぽ（ポ）”，这五个假名的发音顺序是“pa”、“pi”、“pu”、“pe”、“po”。

### 半端者！

“半端(はんぱ)者(もの)”，在日语中“半端”的意思有三种，一是指“零头、不完全”的意思，比如“一知半解的知识”就可以说“半端の知识（ちしき）”；二是表示“不彻底”，例如“中途（ちゅうと）半端なやり方（かた）”的意思就是“不够彻底的做法”；



最后一种意思是“无用的人”，例如小标题“半端者”就是“笨蛋”的意思，当然，这个的程度远不及“バカ”～

### ぺらぺらだ～

“ぺらぺら”在日语中有两种意思，一是指说得很流利，比如说某人的日语讲得很流畅就可以说“彼（かれ）は日本语(にほんご)がペラペラだ”；另一种意思是指布或者衣服之类的“很薄”，比如“ぺらぺらの人娟”就是“单薄的人造丝绸”的意思。

### 便秘……

“便秘（べんぴ）”……汉语中翻译为“便秘”……粪便干燥，大便困难而次数少的症状……也作便闭……希望我不要被杀掉……

### ぷう……

拟声词……常出现在漫画中角色放屁的时候……老爷们要少吃黄




豆和地瓜……看来我真的会被杀掉……

[hmm,yummy!]













## 马鹿物语 [テレビ前の皆様、よろしくお愿いします～]

前略，正在看杂志的敬爱的读者老爷们，在众多期盼与要求之下，《日文地狱》终于决定要影像化了……也许我们三个会死的很难看吧……

按照正常的情况，一般这类节目都是通过会议与市场调查或分析来提出理念，之后顺序生成企划书、脚本、修正案，然后才是实际制作，但是这次《日文地狱～电击版》却是采用了理念到实际制作这种岂有此理的创作流程，不知道做出来以后会是怎样的东西，被评为“《电击收藏》最差栏目”也不一定。诶～确实是没有信心，不过换一个角度来看，没有信心才会赌上老命去努力做到最好，往往有信心的时候却更容易疏忽大意。

总之呢，做好了，老爷们看个高兴，做糟了，老爷们也多原谅，这厢［BC三人众］定将全力以赴，竭尽所能，好好学习，天天向上，洗心革面，重新做人等等等等……

まあ とにかく、テレビ前（まえ）の皆様（みなさま）、よろしくお愿（ねが）いします～

总ユ，电视机前的各位老爷，还请目目指教～

另：明人的QQ已经彻底爆掉，对《日文地狱》以及《日文地狱～电击版》有意见、要求或者唠叨的话请发到明人的邮箱中。

E-mail：tenkawa@163.com

＊电视机前的各位好孩子们，本节目中出现的家伙都是白痴，请一定不要模仿。＊

# 闲扯游戏BAR




北斗之男也有口袋妖怪情结!!

劳动节过去了！这个节日对于小沛的确是名副其实，这几天的假期，小沛根本就没闲着！不过话又说回来了，欢乐也是很多的。假期结束了，继续跟大家闲扯游戏，必然是有很多话要说的。那就别闲着，聊吧！希望大家在由小沛执掌的栏目里谈得尽兴，聊得开心！并且再次感谢大家对小沛的支持！

责编／小沛

## 游戏时代的偶像崇拜

那是好几年以前的事了吧。有一次我在一个同学家看他打最终幻想10，玩着玩着就到了提达和尤娜水中互示爱意的那段CG了。在CG播放的过程中，我的这位同学对提达一直保持着一种咬牙切齿的仇恨状态，而且大有冲进电视里把提达拉开并取而代之之势。用我的这位同学的话来说那就是："他，他这么敢抱我的尤娜MM？你看他长的那个模样！"此公在说这句话的时候语气是无比的轻蔑，好像是在议论一只涂着口红的大猩猩。

在这里我们先暂且不管提达的外貌是否真的是像我这位偏激的同学所言是如此的不堪（我想任何一个智力正常的三岁以上的人都会摇头），反正此公对尤娜MM的崇拜是一个不争的事实，而且狂热的程度丝毫不比他表妹对某周姓歌星的崇拜程度来得差多少。

游戏偶像的崇拜现象似乎并不是一件什么新鲜事物，反正在我还是一个小学生的时候就和我家对门的那个同龄人经常在课余时间里高喊着"豪尤根"扭打在一起，这大概就是我对游戏偶像崇拜现象的第一次不自觉的体验。

游戏偶像崇拜的大行其道还是在97年前后，那个时候拳皇已然开始在各大街机厅里风靡起来，于是其中那些人物的崇拜者便如雨后春笋般的冒了出来，当然，其中FANS最多的还要说是八神。不管你是不是喜欢八神，你都不得不承认他是SNK所塑造的最为成功的人物之一（当然把"之一"这个词去掉也没什么不妥的），否则的话你就无法解释为什么在玩家中有人把头发染红而且遮住脸却没有人会说他是变态，有的人在两腿之间系根裤腰带也不会有人给神经病院打电话的原因了。

既然游戏偶像崇拜现象是如此的严重，那么聪明的厂商们是一定不会放过这个商机的，于是一款游戏中的人气角色客串到另一款游戏中而提高该游戏的销量的做法便也屡见不鲜了。远的不说，最近的大作里诸如但丁现身女神转生，强哥加盟洛克人EXE4，以及灵魂能力2中对应三大主机的三个隐藏人物等等都是活生生的例子。当然，把这种客串行为做到极至的厂商依我看来当数CAPCOM的《OO VS XX》系列，把不同系列中的人物搁到一块来一个勺烩，先甭管游戏的严谨性如何，但最起码娱乐性是绝对错不了的。说到这里我突然感觉这样的游戏和我国人民颇为喜闻乐见的一种娱乐形式——贺岁片有着惊人的相似之处。

记得老师在给我们介绍法国现代思想家弗朗索瓦利奥塔的思想的时候曾经说过偶像崇拜是一种很典型的后现代现象，他认为偶像都是人为创造出来的，偶像只不过是一个表象罢了。当然，利奥塔在这里说的偶像都是现实生活中的偶像。天啊，既然现实生活中的偶像都是制造出来的，那本来仅存在于美工脑海中的游戏偶像们就更跑不了了。因此，依我看来，利奥塔不仅仅是一个思想家，而且还是一个预言家，因为他早在多年以前就预见到了多年之后将要出现的游戏偶像崇拜现象，而且早就给它下好了定义。




对了，差点忘了，老师还说过偶像崇拜之所以被归类于后现代还有一个重要的原因就是偶像崇拜是极易丧失个体性的。老师的这句话不自觉的就让我想起了现在无比流行的COSPLAY行为。在我看来，COSPLAY就和综艺节目中那些所谓的"XX模仿秀"并没有什么本质上的区别，当然形式上的差别还是存在的，比如说你要想COSPLAY的话就必须要买一套和你所扮演的对象相同的行头，而模仿秀则可以免去这一笔开销。因此，从单纯经济的角度来看的话，还是参加模仿秀更合算一些。

嘿，这一不注意就扯远了，让我赶紧把话题拉回来。COSPLAY这种活动可以在很大程度上满足玩家们与偶像们零距离接触的梦想，确实是百分之百的零距离接触，因为从某种意义上来讲，COSPLAY者本身就已经和他们的偶像们融为了一体，因此从这一点来说，COSPLAY还是要比模仿秀进了一步的。当然COSPLAY者本身也要具有一定的责任心，不能胡来。比如说有的人一脸委琐却偏要扮金家藩，有的人一身赘肉却偏要扮不知火舞，而长相寒碜得要命的却坚持要扮斯考尔等等。窃以为这种方式的COSPLAY除了能帮助肥胖者节食之外，在其他方面是不会产生什么积极的后果的。得，打住，不能再说了，要不然有人该说了："说这么热闹，你自己扮一个我们看看啊！"是，说实话，我倒还真动过COSPLAY的心，但是由于长相身材等客观原因，我惟一的选择就是剃个秃子去扮陈可汗，但是我又举不起来那么重的一个铁球，所以最后只好作罢。

文章的最后让我再来说说我开头提到的那个同学，此公在一年以前还真就遇到了一个长相酷似尤娜的真人MM，在死缠烂打了近半年之后最终未果。据说从前滴酒不沾的他在上次小规模的同学聚会上把我们班原来的三个酒王全给喝趴下了。前两天我给他打电话谈及个人问题的时候，此公长啸一声之后表明除非再遇上一个长得像尤娜的，要不然他就打定主意当一辈子光棍了。看来这什么事都得悠着点，过了头还真就挺麻烦。

——石家庄 风印

**小沛：** 我也有喜欢的游戏偶像，但是太多了，没有一个让我钟情的惟一！也许是长大了，不再是以前的懵懂少年，不过曾经的美好却永远不能从我的记忆中抹去。



以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 小沛论坛

## 萝卜的味道——读计云「FF是垃圾吗?」

本不想说的，但拜读第十期《电软》计云的大作后，口水不免痒痒，要吐几口。

计大哥有云：“《FF》是RPG，剧情是游戏的精髓”等等大赞特赞《FF》剧情，猛批《只因太好所以不要》。这个我赞同，FF的剧情怎能说是垃圾呢？这简直就是无稽之谈，FF的剧情那可是大名鼎鼎，超级无敌，人见人弃，狗见狗逃，连垃圾都不如的东西啊！

何哉？在此我想问问计大哥，您日语几段？六段或是LV8？或是在梦中叫尤娜召唤来了《FF》系列的汉化版？毛主席说，没有调查就没有发言权。我们试以《FFX》和《FFX-2》国际版为例，这两个游戏我玩过，我应该有发言权。《FFX》我硬着头皮通关一遍后并没有人们所传说的热泪满盈，相反，我有一种被耍的感觉。没有感动，没有流泪，我听着那些无聊也听不懂的日语和看着屏幕上那些帅哥靓女飞鸟走兽以及非人半兽在吵吵嚷嚷打打闹闹，心里就想一个问题——尤娜穿上比基尼的样子是不是很PP呢？我玩《FFX》纯粹为了看CG，看召唤兽。至于剧情？垃圾是放错地方的资源，可剧情在广大中国玩家眼里不是资源，纯粹是“天地无用”。

《FFX-2》国际版呢？我玩这个游戏纯粹为了看CG和收集怪物。我听帕因等人的对话也只听懂三成，我做去年高考听力题好歹也拿了二十八点五分啊！何况广大初、高中都没毕业的玩家呢？他们听懂多少？玩了二十多个小时后我发现这个游戏比《口袋妖怪》强的地方也只有画面和CG。《口袋妖怪》还方便，我至少可以在课间十分钟打几场战斗。

我敢说，真正体会FF剧情的中国玩家没几个，而计云大哥却不顾国情与现实大赞FF剧情，所以我怀疑计大哥如果不是超级专业重度的核心玩家就是乱吹牛皮人云亦云乱弹琴跟大流的伪非。所以，以剧情而论，FF的剧情比《射XXX传》差得多了，不！应该是FF根本没有比，因为俺们“踩你死”不懂“这泼泥屎”。

计大哥又云“漂亮的动画是FF的卖点之一”，这我有同感，看那《FFX-2》的片头吧！我都有点兴奋，但仅此而已。我发觉这个卖点居然和《DOAX》异曲同工，那就是“脱X人的裤子”！看着霞被脱光只剩泳装，尤娜被脱得只穿一条短裤外加半条（边？）裙子和一件短小精悍的“肚兜”！？？，我除了醉熏熏地看得口水直流外，能做的只有大喊：“我更喜欢《DOAX》，因为霞的身材比尤娜好多啦！”所以，说《DOAX》是垃圾的人可注意了，《FFX-2》比不上《DOAX》，也就是说《FFX-2》比不上垃圾。

至于游戏性嘛，假设满分十分，那《马里奥》十分、《WE7》九分、《魔颤》八分、《口袋妖怪》七分、《指环王》六分、《魂斗罗》五分、《FFX》四分、FF不错，也仅仅比《马里奥少了六分而已，看来还不是非常垃圾那种，至少也应该比……算了！我也想不起游戏性比FF差的游戏。总之，萝卜青菜各有所爱。《FF》那个萝卜不是每个人都能咂出甜味的，但却总有那么一群人明明吃得满嘴辣还硬说是甜的，我实在看不过眼，我现在还是在啃《WE7》这棵青菜，因为那个萝卜太辣。除非我日语过八级，除非有汉化版，除非……，没有除非，反正我不会再碰《FF》，但我想问一声计大哥，萝卜生啃是甜的吗？

——广西 黄绒

**小沛：**论战终于还是在进行着，这可是连续第三次有人批驳前一期的文章了。这样很好，论坛里就是需要有不同的声音。至于是非曲直，我不想多说，因为每个人都有自己的观点，也有抒发自己观点的权利。只要大家真正说出了自己真实的想法，觉得说得尽兴也就算是达到我这个论坛的目的了。

## 我们不是超人

古语云：“天将降大任于斯人也，必先劳其筋骨，苦其心智。”这句话用在现在的一些游戏中再合适不过了。现在的游戏厂商变着花样地提高游戏难度，有些已到了令人发指的地步了，想当初在FC时代的游戏，一个个轻松自在，长着大胡子的马里奥，超刺激的魂斗罗，斗智斗勇的三国志等等都是上手容易，难度适中，曾经带给了我们多少快乐和欢笑，也伴随着我们慢慢长大，现如今已进入了PS II 128位的时代了，经过了这么多年的游戏生涯，在每个人心中一定有着自己难以忘怀的经典游戏，也有着自己深恶痛绝的游戏，在我心目中最为反感的游戏除了那些做工粗糙的游戏外，当属那些难度高，上手困难的游戏，游戏中不但采取人海战术，就是一些变态的谜题考验我们，好像我们个个都是动作高手，智商超过陈景润，玩游戏主要是娱乐，放松一下心情，发泄一下怨气，现代人生活节奏快，生存空间狭小，心情压抑，在属于自己的空间里，拿出游戏，本来想痛快地发泄一下，放松放松心情，可进入游戏后看到的是你自己被大批敌人团团围住一通狂殴后含恨倒地，要不就是一个谜题耗了你一个甚至几个晚上，我想此时的心情一定好不到哪去，摔机的冲动肯定也会有的。在看到那些游戏达人们的精彩表演，我们也十分高兴和佩服，可有些人没能力也没时间来过多耗在游戏中，他们只想利用游戏调节一下心情，可换来的往往是事与愿违。而且那些轻松上手的游戏也是世人所推崇的，看看光荣的三国无双系列，上手容易，难易度划分十分到位，看着自己操控的武将在千军万马中来回撕杀，以一当千，那真叫痛快和舒服，而且光荣也得到了丰厚的回报。固然我们现在的玩家，已是在游戏中摸爬滚打了多年，游戏水平也都上升了，对游戏的认识也有所加深，可还是赶不上游戏难度提升的速度，使得我们好像时时都处于新手阶段，我真想对游戏开发商们说一句：手下留情吧，我们不是超人。

——新疆 汪雷

**小沛：**记得小沛玩《洛克人ZERO3》的时候，刚玩了一局就放弃了，并且说：“又一款变态游戏！”。结果你猜怎么着？风林回头对我说：“有人已经完美通过了，滴血不失！”天哪！刚发售没几天就能完美通关？！看来不是游戏太难，而是自己没有以前那种全情投入的热情了。如果回复到从前，每一个游戏都能玩个上百遍的话，相信谁都可以完美通关了！终归游戏还是娱乐手段，让人头痛并不是它的目的。也许我们已经不同于从前，那么就选一些进程平缓游戏，彻底放松一下吧，一味地抱怨可不是享受生活的态度，终归不是每一个游戏都适合自己，而寻找适合自己的生活方式却是我们必须面对的。

## 任天堂的克星——索尼

任天堂原本是游戏界的霸主，但自从冒出了一个索尼后，老任就没有了好日子，32位、64位和128位均告失败，8位机时取得的辉煌已是一去不回，而今老任保留的惟一战果“手掌机”也即将受到索尼的入侵，索尼的PSP和任天堂的DS又将上演一场游戏界的神话，谁将是这场神话的最终主角呢，决定权不是主机的价格和造型，而是软件的优劣，谁的软件能抓住玩家的心，谁就能拿走玩家手里的钱，而在我国估计是谁的盗版多，谁的主机就卖得好吧（笑）。不过随着技术不断地提高，DS和PSP肯定都能有招儿防盗版，而且随着我国对游戏界整顿力度的加大，他将慢慢走上正轨，到时盗版游戏将无处藏身，肯定会使一部分依靠盗版生存的玩家失掉依靠，中国的游戏业走上正轨，这也是没办法的事，不管怎么说，索尼PSP的推出也就是预示着任天堂独霸掌机的日子没有了，新的主机大战又将残酷地上演了，就让他们打去吧，反正到时受惠的是我们广大的玩家。

——新疆 汪雷

**小沛：**盗版一直是游戏业的大敌，没了盗版或许DS和PSP才能卖得更好。这也不是我们操心的事，“反正到时受惠的是我们广大的玩家”这句话说得好。在今天这种不知道该玩什么的时代也许DS和PSP会给我们带来新的惊喜，让我们重燃游戏的激情。本届E3展上，索尼和任天堂的掌机大战正式拉开，两款主机的性能一目了然，究竟哪一款掌机能够打动你呢？自己看着办吧。

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

伴随着自己成长的点点滴滴

# 八千里路云和月

小霸王、步步高、裕兴……

## ——国产学习机十年回忆录

为什么要在学习机前加上“国产”二字呢？因为学习机的始祖在国外。翻阅《'97增刊》就可以看到一批诞生于FC之前的游戏机图片：如1983.7世嘉个人电脑事业部开发的SC－3000，其外观就是一个计算机键盘，对应BASIC语言，可以进行计算及日文打字，还有专门的扩展口。而HUDSON在FC问世后开发了名为FAMILY BASIC的FC专用编程语言和专用键盘，装备了FB和键盘的FC活脱脱就是一台学习机的典型。

国产学习机则要从十年前说起。90年代初，随着经济和科技的发展，国内电脑热潮呼之欲出，但其高昂的价格使一般的消费者望而止步（奔腾386上万块的天价和普通职工百多元的月收入相比，引出了消费者想学电脑却买不起电脑的尴尬情形）。1993年，广东小霸王的经营者把一台FC，一个计算机键盘和一盘电脑学习卡带组合在一起，还富有创意地把五笔字型字根通用码印在键盘上。就这样，国产学习机的鼻祖“小霸王电脑学习机”凭借着电脑价格1/30的优势，横扫大江南北，猛掏望子成龙、望女成凤的家长们口袋里的铁。“小霸王”俨然成为学习机的代名词。据说中央一台曾经就“国内电脑品牌最高知名度”做过一次问卷调查，结果表明：根本就不生产电脑的小霸王把IBM、联想等大腕踩在脚下，成为知名度最高国内电脑品牌（满地眼镜碎片）。当然，小霸王学习机的热销，还有一个诸位让家长掏铁时绝口不提的卖点：兼容FC卡带！

从此，国产学习机踏上了一条既充满阳光，又遍布荆棘的道路。

## 卡带式学习机

小霸王学习机无疑为国产卡式机奠定了基础，它的设计思路对后来者产生了巨大的影响。首先，所有卡式机的外观都是依据它的外形：键盘形机身与双手柄加以改进的。其次，在软件方面，基本上承袭了打字、编程、编辑、计算和游戏这些内容。有意思的是，初期的小霸王学习机有两种型号，其区别在于是否带有游戏功能。很明显，厂家明白到那些视电子游戏为洪水猛兽（近年叫电子海洛因，对嘛，白色家电）的家长里头也有些是不好糊弄的。

记得政治课本上常号召：“建设有中国特色的社会主义市场经济”。MAKE IN CHINA的学习机自然是当仁不让，满身“中国特色”。那么学习机的中国特色是什么呢？1998年12月4日至6日于上海举行的“98亚洲娱乐休闲设备展览会”里，《电软》特派记者KEN和PINSER在访问CAPCOM公司海外贩卖部的种本兼次先生时就得到这样的答复：“在中国最大的问题就是价格的问题，其次是盗版。”学习机由于是以技术成熟的8位机来做载体，在国内生产，因而成本不高，价格不是大问题。盗版问题，软件盗版方面可以参考《电软》注销的文章，笔者只讲硬件盗版。既然兼容FC的卡带，硬件就应该得到任天堂的授权，但遗憾的是，笔者从未有见过8位卡式学习机身上印有任天堂的授权字样。连任氏硬件特有的十字键也出现在随机发售的手柄上。

不管怎样，有中国特色的市场经济用人民币肯定了小霸王学习机所开拓的新天地。俗话说：田没人耕，耕开有人争。随着小霸王学习机的热销，各地的电子企业纷纷上马这个项目。各种牌子的学习机仿佛潮水般汹涌而来，充斥着市场。但不久大伙就发现：如果价格相仿，功能相同，消费者总会选择小霸王（这就是品牌效应）。价格战终究不是办法（有些学习机压价到75元发售），困境面前，发展才是硬道理！有些厂家在软件上下工夫：“电脑专家”学习机的输入法除传统的英文、全拼外，还加入五笔、智能等。“超霸”学习机有英语与初/高中课本同步教学，6种方式反复练习。有的厂家紧抓外设这方面：“金脑”拿出LIT可重录8位卡带。广东“步步高”率先推出加装3.5"软驱和托板的学习机，解除了学习机的大容量存储问题。“科王”则把具备电视功能的6"小黑白显示器嫁接给学习机。随着WINDOWS'95的兴起，“裕兴”不失时机地把模拟WINDOWS图形界面的操作系统搭载在学习机里，并附带专用鼠标器。“MEGA”的学习机更进一步，WINDOWS视窗功能还带EXCEL和WORD，使用电脑鼠标器，最绝的是它的外观：带有4"彩色液晶显示屏的手提电脑！把8位机发挥至究极境界的还是“小霸王”，它的SB－2000机型摒弃RICON为FC特制的6502芯片，替换上较先进的UM6576芯片。系统使用其特有的仿WINDOWS多重视窗，鼠标、软驱一应俱全，背后支持它的是500多张学习软件。

惟一让人遗憾的是，上述的8位学习机只兼容FC卡带。以致《电软（总12期）》的《游戏新闻眼——导购篇》里有小编的这么一句话：“对8位学习机我们一直持消极态度，认为它实际是一种倒退。”1995年6月，天津“新星”的小教授16BIT世家学习机面市，看看它在《电软》的广告语：磁盘式，支持WPS，文件可与普通计算机通用……独家兼容国际上最流行的16位游戏卡。这回小编的评价是：“举手推荐”、“投推荐票”。

然而，学习机这种通过电视机做显示器的电脑学习入门工具，毕竟只是作为电脑的简单代替品，它会随电脑的日益普及而失去市场份额（这是过渡性产品的命运）。1996年以后，卡式学习机的市场日渐萎缩，销售走下坡路，旧产品面临淘汰，新的出路在哪里？

## 光盘式学习机

卡式学习机的辉煌已经过去了，学习机何去何从，成为当时业界急需解决的问题。学习机厂家纷纷转行：小霸王、步步高和裕兴生产起VCD、复读机。那一年是1997年，当年国内有3个关键词：香港回归祖国、亚洲金融风暴和VCD。VCD行业正是狼烟满布，价格战的惨烈程度更是无法用笔墨来表述（事实证明小霸王和步步高的转产是错误的，小霸王VCD于1999年7月停产倒闭，步步高VCD也于1998年夺得央视广告“标王”以后元气大损。当时的财经评论员文章指出：VCD与学习机同处于产品成熟向衰落转化的阶段，学习机厂家加入VCD竞争行列无疑是从一个夕阳工业走入了另一个夕阳工业）。残酷的现实使一些VCD厂家意识到整机加工组装是一种短期行为。单一产品不能形成产业，没有产业就没有竞争力，随时都有被踢出市场的可能。另外，缺乏核心解码IC技术，解码与软件设计技术，再好的企业仅仅是一个只能为上游厂商做高级打工的小伙伴！危机感迫使厂商去发展技术，创造出新产品，只有这样才能在竞争中生存、发展和壮大。

深圳“华强”尝试着推出HQ－8310VCD，这是笔者所知道的，最早搭载游戏功能的VCD。至于它是运行什么游戏，怎样控制，限于手头资料不完整，无法得知。可是市场对这台VCD的反响不大，华强因而停止了对这类VCD的研发。（打一个比方：“游戏”＋“VCD”是只螃蟹，华强没有把它煮熟就咽下去，味道当然是……：P）

真正会煮螃蟹的出现了。1997年，广东有一家小电子企业和小霸王、步步高一起挤进了价格战已是烽火连天的VCD整机生产行业。与小霸王、步步高的被迫转型不同，这家小电子企业“新天




花色各异的学习机


以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

利”是有备而来的。时间回到1994年，当国内大多数VCD企业还只能通过向外国上游企业购买技术搞整机组装生产时（顺带一提，从VCD技术层面上看，可以分为3层：核心解码IC技术，中间层解码与软件设计技术，表层整机组合工艺技术）新天利已经从事VCD核心部分——解码板的生产。到1997年，新天利人还看到：中国还仅是VCD的使用和生产大国，而远不是技术强国！另外，功能单一VCD市场已经饱和，可还存在着多功能VCD市场这一空档！巨大的商机面前，新天利也考虑到生产游戏VCD，但是应该用什么游戏来吸引消费者呢？8位机的游戏几无吸引力可言，自己制作在质量和数量上难以保证，移植PC游戏则工程巨大，远远超出这家小电子企业的能力范围。新天利急需大量现成的、成熟的、经过市场检验的游戏。然而，当时国内没有符合新天利要求的游戏源头。搜寻游戏源的目光延伸到海外。东洋的扶桑国，有一家大伙儿都很熟悉的电玩企业：世嘉，它正全力以赴为SS争夺市场份额，已经停止向MD提供软件。而MD自1988年面市至今，共推出了428个游戏软件，其中不乏名作：《光明与黑暗》系列、《梦幻之星》系列、《索尼克》系列、《街霸》系列等。这正是新天利所寻找的游戏源！利用自身技术优势，新天利与世嘉合作，于1998年初推出了具有16位世嘉游戏功能的游戏VCD，SEGA的蓝色标志赫然出现在新天利的“全家福游戏VCD”机身上。

1998年，国内VCD都在价格上跳水时，新天利的游戏VCD不但不降价，还比一般的VCD高出六、七百块。市场对游戏VCD的反响热烈，可以这样说：在新开辟出的游戏VCD这一细分市场上，新天利是当之无愧的霸主。多功能VCD的市场空档并不一定很大，但是对一家规模并不算大的电子企业来说，只要占80－90%，就有足够的生存和发展的空间。一石激起千重浪，“游戏”＋“VCD”的构思启发了身陷困境的众多VCD厂家：原来VCD还可以这样做！9月，深圳“宏宇信”马上跟进，面市的“宏宇信GAME－VCD”自称兼容16位世嘉游戏卡，遗憾的是，机身上没有见到SEGA授权字样。其它VCD生产商也跟风生产起游戏VCD来了，连VCD大厂“爱多”也拿出了“IV118”游戏VCD。“友缘”的“NQT－921”剑走偏锋，它把主打游戏换成300多个SFC游戏。在一大片蓝色SEGA游戏海洋里硬是塞进了任天堂的红色标志。2003年，珠海“利明”的“VCD3318”、“DVD2188”已经可以兼容SONY32位光盘游戏。

单一的产品不能形成产业，新品种出现，很容易就会被淘汰掉。新天利赶忙在1998年底，推出具有学习、游戏功能的VCD。学习机自始从卡式机过渡到光盘式机。新天利的VCD学习机虽然取得了先机，但这一次并没有领先很多，毕竟制作学习软件也不是它的强项。打着第二个SEGA标志的“厦新”（没错，就是靠一款A8手机翻身的那家企业）VCD学习机“VCD－777G”，其随机赠送的教育光盘，内容就涵盖了小学到高中。深圳“赛格达声”的“DS983Ⅱ”在学习软件上应用了电脑多媒体互动技术，并在标准配件上多了一把光枪。“金正”则把软件载体升级为超级VCD。接下来VCD学习机在众多厂家的努力之下，陆续添加了不少功能：1999年6月，新天利针对当时的“入世英语热潮”，在其“全家福2000超级VCD”里添加了电脑语言复读功能，豪华版还配有无线键盘，年底还把软件载体提升为DVD。江苏“新科”的“DVD－868”是用SONY的DVD解码技术和游戏模块来进行学习和玩世嘉的400多个游戏（哦，那么后来DC用BLEEM模拟PS也算是一种报复）

1999年3月微软在深圳举行的一场推广“维纳斯计划”（X－BOX的前身，以信息家电为主的机顶盒计划）的见面会上，包括“联想”在内的五家中国主要家电、计算机厂商出席了会议。其中有一家厂商的名字引起媒体的注意，那名字叫“裕兴”。当时媒体的眼里，学习机是一种技术含量不高，档次低的电子产品。学习机的生产商有什么资格成为微软在中国见面会上的座上客？其实裕兴当年转产VCD与复读机后，并没有放弃对学习机的研发，也尝试把学习机与VCD结合起来。1998年，网络经济的兴起，信息家电概念的推广，使得学习机与网络结缘了。《南方日报》电脑专刊就有文章探讨过用学习机上网的问题。随后，深圳“金威格”推出“金威格多媒体VCD”，只要联结上专用MODEN，即可连接INTERNET，收发E－MAIL。裕兴也在电视上频频做起“电脑VCD，学习、上网加游戏”的广告。裕兴的电脑VCD在中小城市和农村市场的品牌知名度是名列前茅的，并为PC在农村市场的渗透打下了基础。微软看重裕兴，就是因为裕兴开拓的这一片广阔的农村市场。“维纳斯计划”一度使信息家电热闹起来，联想“家易电脑”上市。2000年6月新天利也推出“网虫家庭网络电脑”。

学习机的发展道路一直与国内市场的需求紧密结合，不断调整发展的方向，从1993年至今已过了整整十年。学习机由一个学习电脑的入门工具，一个过渡性产品，逐渐演变为信息家电中的一员，并向着3C（通讯、计算机、消费类产品）产品领域进一步开拓。笔者不是专业人员，无法对这一具有中国特色的电子消费产品的将来妄加评论，但还是存在着一丝忧虑：学习机（尤其是光盘式学习机）的核心技术绝大多数还掌握在国外厂商手中。学习机的游戏软件从MD到SFC，再到PS，我们一直在拾人牙惠……

## 补录

# 我们的身边

看惯了外面的精彩纷繁，有时会忽视自己的身边，其实身边也有回忆的纪念

这篇东西是看了诸多纪念任天堂FC诞生20周年的文章后，一时冲动而写下的，不过资料的收集工作倒是很久以前就开始了。那时候，想买一台MD来玩《街霸》、《恶狼》和《侍魂》。但是这台东西要是给家里发现可是一个大问题（我读高三），于是有想过买一台“小教授”，但附近并没有16位的学习机出售，邮购又怕受骗上当，于是到处找学习机的资料。虽然最终还是买了MD，但收集学习机资料的习惯没有改变过，这次写东西就比较方便。

学习机确实好，我读师范学院的时候，就见到过一些贫困山区的小学，用带黑白小电视的卡式学习机来上电脑课，那一双双求知的眼睛盯在黑白屏幕上，是那样的认真……

个人买学习机的，多数是为玩游戏，但是学习机的游戏永远是比国外的晚一代，郁闷。

现在我已经是为人师表了，买的那台MD塞在老妈放菜干的地方（防潮效果很好），电脑里塞满了模拟器和ROM，记得第一次发薪水时，马上跑到邮局去订购了全年的《电软》和《电新》。偶尔跟学生讲起游戏，他们不大喜欢街机，很少有家用机，GB和GBA倒不少（女生拥有量最多），男生喜欢到网吧玩网络游戏。不过初一这个年龄自制力较差，有个学生因为家里不给零花钱上网吧，对家里撒了几次谎后，家人又防着他，于是在寒假里偷了十多辆自行车，进了两次派出所，还是执迷不悟。还有好几个玩网络游戏的男生，成绩一落千丈，经过教育，有些改了，把帐号和密码交给我，发誓再也不玩网络游戏。但是有一个男生即使面对这样的考试成绩：语文12分，数学13分，英语3分（100分制），在被我多次课住及家访后，还能对我说：“老师，挺好玩的，要不试试！”我真想让他听听2003年8月9日中央5台《E－SPORT》里头2001年WCG中国区星际冠军的话：我要读书！

——广东　黄振东


现代学习机

以上文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 电子游戏软件 GAME SOFTWARE 全硬件游戏新作发售表

## NEW GAME SOFTWARE SCHEDULE

Dreamcast Playstation Playstation2 NINTENDO GAMECUBE GAMEBOY GAME BOY ADVANCE Wonderswan

E3啊E3，你终于来到了我们的面前，爆料很多啊。索尼的PSP和任天堂的NDS发生了正面冲突，而且都是来头不小，至于会取得怎样的销售成绩还要看市场操作、厂商支持和产能的影响。未来果然是不可预测的啊。让我们拭目以待吧！

## PLAYSTATION 2

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 5月20日 | SIMPLE 2000系列 Vol.51 The战舰 | SIMPLE 2000 Vol.51 The | SLG | D3 Publisher |
| | SIMPLE 2000系列 Vol.52 The地球群略群 | SIMPLE 2000 Vol.52 The地球群略群 | SLG | D3 Publisher |
| | 咖喱屋CoCo壹番屋 咖喱好吃啊！ | カレーハウスCoCo壹番屋 カレーがうまい！ | SLG | ドラート |
| 5月27日 | BLOODY ROAR 4 | BLOODY ROAR（ブラッディ ロア）4 | ACT | NAMCO |
| | 足球王国·TRIAL版 | フットボールキングダム·トライアルエディション | SPG | HUDSON |
| | ★超级机器人大战MX | スーパーロボット大战MX | SLG | Banpresto |
| | ★转生学园幻苍录 | 转生学园幻苍录 | AVG | Asmik Ace |
| | ★Princess Holiday | Princess Holiday | ACG | Alchemist |
| | 吉野家 | 吉野家 | SLG | SUCCESS |
| | 北斗神拳 实战Pachislot必胜法 | 实战パチスロ必胜法 北斗の拳 | ACT | Sammy |
| | 北斗神拳 实战Pachislot必胜法（初回限定版） | 实战パチスロ必胜法 北斗の拳（初回限定版） | ACT | Sammy |
| | 电车Go！最终版 | 电车でGo！Final | SLG | TAITO |
| 6月 | 樱坂消防队 | 樱坂消防队 | AVT | IREM |
| 6月3日 | ★信长战记 | 信长战记 | SLG | Global A Entertainment |
| 6月24日 | J联盟职业球会的创造04 | J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！'04 | SPG | SEGA |
| 6月29日 | 蜘蛛人 2 | Spider-Man 2 | ACT | Activision |
| 2004年春 | 转校生学园幻苍录 | 转生学园幻苍录 | ADV | ASMIK-ACE |
| | 幻想水浒传IV | 幻想水浒传IV | RPG | KONAMI |
| 2004年夏 | ★最终幻想XII | FINAL FANTASY XII | RPG | SQUARE-ENIX |
| 10月31日 | 圣诞夜惊魂 | Tim Burton'sThe Nightmare Before Christmas | AVG | CAPCOM |
| 11月11日 | Fugitive Hunter | Fugitive Hunter | ACT | ATARI |
| 2004年内 | 东京魔人学园外法帖 雪风录 | 东京魔人学园外法帖 雪风录 | SLG | Marvelous Interactive |
| | 九龙妖魔学园记 | 九龙妖魔学园记 | RPG | SHOUT! DESIGNWORKS |
| | ★合金装备3食蛇者 | メタルギアソリッド3スネークイーター | ACT | KONAMI |
| | ★DEATH BY DEGREES TEKKEN:NINA WILLIAMS | デス バイ ディグリーズ 铁拳：ニーナ ウィリアムズ | A-ADV | NAMCO |
| | 天外魔境III NAMIDA | 天外魔境III NAMIDA | RPG | KONAMI |
| | 天诛 红 | 天诛 红 | ACT | FromSoftware |
| | ★生化危机·爆发 档案2 | BioHazard：Outbreak File2 | AVG | CAPCOM |
| 2004年未定 | ★王国之心II | キングダム ハーツII | RPG | SQUARE-ENIX |
| | 圣灵机2 | 圣灵机2 | RPG | WINKY SOFT |
| | ★KOF MAXIMUM IMPACT | KOF MAXIMUM IMPACT | F-ACT | SNK Playmore |
| | 决战III（暂定） | 决战III（暂题） | SLG | 光荣 |
| | Altered Beast（暂定） | Altered Beast（暂题） | A-ADV | 世嘉 |
| | 降魔（暂定） | 降魔（暂题） | A-ADV | 世嘉 |
| | ★樱花大战5～永别心上人～ | さくら大战5 ～さらば爱いしき人よ～ | ADV | 世嘉 |
| | 少年冒险王：黑暗世纪 | 冒险王ビット：ダークネスセンチュリー | RPG | BANDAI |
| | 蝙蝠侠外传～复仇的誓言～ | バットマン外传～复仇の誓い～ | A-ADV | UBI SOFT |
| | 闪灵二人组 里新宿最强最强战 | GetBackers 夺还屋～里新宿最强バトル～ | ACT | KONAMI |

## 大陆行货 PS 2

| 发售日 | 中文名称 | 备注 | 类型 | 代理 |
|---|---|---|---|---|
| 发售未定 | VR战士4 | 让你看看中文格斗的真境界。 | FTG | 未定 |
| | GT赛车4 | 赛车超级大作终于要在中文平台上推出了。 | RAC | 未定 |

## XBOX

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 5月20日 | 托尼·霍克地下系列 | トニー・ホークス アンダーグラウンド | STG | Microsoft |
| 5月27日 | 天诛 三 回归之篇 | 天诛 参 回归ノ章 | ACT | From Software |
| 6月 | 全光谱战士 | Full Spectrum Warrior | SHT | THQ |
| 7月 | ★闪点行动：冷战危机 | Operation Flashpoint：Cold War Crisis | SHT | ATARI |
| 2004年发售 | 真梦生活在线 | トゥルーファンタジーライブオンライン | RPG | Microsoft |
| | ★光环2 | HALO 2 | FPS | Microsoft |
| | ★微软汽车拉力赛2 | ラリースポーツチャレンジ2 | RAC | Microsoft |
| | ★死或生在线 | デッドオアアライブオンライン | FTG | Tecmo |
| | Kingdom Under FireII | キングダムアンダーファイアII | ACT | Phantagram |
| 发售未定 | ★SNK VS. Capcom SVC Chaos | SNK VS. Capcom SVC Chaos | FTG | SNK Playmore |
| | ★代号杀手：契约 | Hitman:Contracts | ACT | EIDOS |
| | 雷电战士：进化 | RAIDEN FIGHTERS evolution | SHT | New World System |

## NINTENDO GAMECUBE

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 5月20日 | 永恒的阿卡迪亚 购得版 | エターナルアルカディアレジェンド | RPG | SEGA |
| 5月27日 | ★瓦里奥世界 | ワリオワールド | ACT | 任天堂 |
| 6月26日 | ★哈利·波特与阿兹卡班的囚徒 | ハリーポッターとアズカバンの囚人 | AVG | EA |
| 2004年夏 | 家园 | Homelan | SLG | ChunSoft |
| | ★牧场物语美丽人生女孩版 | 牧场物语ワンダフルライフforガール | RPG | Marvelous Interactive |
| | VR战士：E世代 | Virtua Fighter：Cyber Generation | RPG | SEGA-AM2 |
| 2004年冬 | ★生化危机4 | バイオハザード4 | AVG | CAPCOM |
| | ★杀手7 | Killer 7 | ACT | CAPCOM |
| 发售未定 | ★星际争霸：幽灵 | StarCraft：Ghost | ACT | Blizzard |
| | PC 原人 | Hudson Selection Vol.4 PC 原人 | ACT | HUDSON |
| | ★分裂细胞：明日潘多拉 | Splinter Cell：Pandora Tomorrow | ACT | UBI Soft |

## GAMEBOY ADVANCE

| 发售日 | 中文名称 | 日文原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 5月20日 | ★光明之魂II | シャイニング·ソウルII | RPG | SEGA |
| 5月21日 | 超级中国人I·II—购得版 | スーパーチャイニーズI·IIお买い得版 | SLG | CULTURE BRAIN |
| 5月27日 | 茶茶丸Jr.传承记 | じゃじゃ丸Jr.传承记 | ACT | JALECO |
| | METOROID ZeroMission | メトロイド ゼロミッション | ACT | 任天堂 |
| 6月17日 | 索尼克 ADVANCE 购得版 | ソニック アドバンス | ACT | SEGA |
| | 索尼克 ADVANCE2 购得版 | ソニック アドバンス2 | ACT | SEGA |
| | 索尼克 ADVANCE3 | ソニック アドバンス3 | ACT | SEGA |
| 6月24日 | ★勇者斗恶龙·主人公之特鲁内克大冒险3A | ドラゴンクエスト·キャラクターズ トルネコ大冒险3 アドバンス | RPG | SQUARE·ENIX |
| 6月26日 | ★哈利·波特与阿兹卡班的囚徒 | ハリーポッターとアズカバンの囚人 | AVG | EA |
| 2004年发售 | 大家的软件系列动作游戏 | みんなのソフトシリーズアクションゲーム（暂题） | ACT | Success |
| | ★我们的太阳续集 | 续 ボクらの太阳 | RPG | RPG |
| 发售未定 | 忍 | シノビShinobi | ACT | SEGA |
| | 托尼霍克滑板4 | Tony Hawk's Pro Skater 4 | SPG | Activision |
| | ★王国之心 记忆的锁链 | Kingdom Hearts：Chains of Memories | RPG | SQUARE·ENIX |

### 类 型 界 定

ACT……动作
FTG(F-ACT)……格斗
AVG(ADV)……冒险
A-AVG……动作冒险
SHT(STG)……射击
FPS……主视角射击
SLG……模拟（策略）
RPG……角色扮演
A-RPG……动作角色扮演
S-RPG……策略角色扮演
RAC(RCG)……赛车
SPG(SPT)……体育
PUZ(PZG)……益智
A-PUZ……动作益智
TAB(TBL)……桌面游戏
QIZ……智力
ETC……其他
MUG……音乐

五月的题材看来必然会和E3有着千丝万缕的联系。近年来感觉东京电玩展的水平有点降低，不知道是为什么。这次的E3以欧美厂商为主，带来的都是全情的大作。FF-XII、StarCraft—GHSOT、BIOHAZARD4、每个平台都是充实得很，掌机就更不要说了，主机都换了新的，厂商乱斗啊！看来又一个变革的时代来临了。

# 龙哥热线

龙哥在此·有请必从·吾痴吾狂·龙哥不聋

每天早上当邮局的送信员将如山般的信件倾泻而下时，会有一个人眼睛开始发光，灵魂开始燃烧，手指开始兴奋的颤抖，最后抱头惨叫一声：『怎么每天都有这么多来信啊？！』他，就是——龙哥。



活半仙

**有问题找龙哥!!**

包打听来包回答　面对疑难不装傻
龙哥虽心无大智　但却最了你想知
欢迎登陆官方网站与龙哥亲近交流

责编：一直以为自己天才的帅帅龙哥

## 卫生纸写信？恶搞无极限



龙哥：你好，当你看到这封信时，是否会觉得很惊奇，因为有人用卫生纸给你写信。我看到有人用检察院的信封给你信时，我就想搞个妇产科的信封给你写信，但我没有搞到（大哭ing）只好另寻新欢——用卫生纸给你写。其实我知道给你写信的人大多是热爱电玩的玩家，玩家都是很会搞怪的，我很可能是用卫生纸写信的第N个人了，就好像是第二个第三个把女孩比喻成花的人，尽管这样，我还是决定了，这可能算高三生活的一点调味剂……

（新疆　深呼吸）

1、GBA上的实况是一款很简化的游戏；2、GBA版没有卡通渲染；3、不是，是新作；4、与JS的斗争是持久的，我们只能尽可能的武装自己。收到这封用卫生纸写的来信时龙哥真是吃了一惊，看来大家的想象力果然是无穷丰富啊，DIY精神不死！（笑）这样下去，估计龙哥热线以后可以来一次"五花八门读者来信SHOW了"（再大笑）！

**Q** 你好龙哥，我最近想买一块烧录卡，有以下几个问题。1、EZ、XG都能听MP3吗？能有电软上介绍的许多功能吗？2.现在买哪种卡最好？(我玩烧录卡一是玩游戏，二是听音乐)3.我在电脑上看gba文件只有8~16M大小怎么回事?买了512M的不浪费了吗？

（天津市　专一男孩）

1、需要说明的是：EZ和XG只是烧录工具和用来存储游戏ROM的载体，其本身并没有听MP3、看电影之类的功能。但是我们可以通过烧录相应的软件来达到这些目的；2、当然是越贵越好啦（笑），如果你想用来听音乐的话，那么至少需要256M以上的烧录卡，但是容量越大价格也就越高，还不如单独买一款MP3播放器划算；3、通常在游戏业我们所说的M，指的是Mb；而电脑上的M则是MB，1MB=8Mb，所以其实那些gba文件是64－128M(b)的。

**Q** 请问龙哥PS2、XBOX、NGC哪一个适合我（我19岁，刚刚参加工作的实习生，月收入400多元）。我很担心GC会不会像DC那样下场？（短时间内）。GC有日版、美版，哪一款比较合适中国玩家？龙哥有玩过网游吗？玩的是什么？（很想知道）。本人内向性格的人，朋友不多，游戏上的更是少了，想通过电软和全国的玩家交流，本人QQ：44094496。

（沈阳　梁永泽）

建议购买PS2，具体原因就不用我多说了吧；请放心，GC虽然是二流主机，但是今年还会有不少好游戏的，尤其是AVG超大作"生化4"年底的登场；差不多，不过日版的多是套装，而美版的则多是单机；没有，玩网游太费钱和时间，龙哥穷人一个负担不起啊；希望你能多交到一些好朋友，生活中也要开朗一些！

**Q** 小弟有一个旧问题想问，在混沌军势的第七关怎样才能得到那个碎片？就在要用力之军势才能打门的那个地方，我试过装备力之军势去那门前，但是不知道怎样打，我只装备了力之军势，没有装备爪之军势，是不是一定要装备爪和力这两个军势，我就差这一块碎片没有拿到，拿不到强军势，至今仍然没有通关，555……你一定要救救我啊！

（广州　骆掌成）

要想直接在这一关就拿到碎片的话就必须同时装备上"力"和"爪"两样。不过你也可以等以后拿到地球仪之后再回来同样能够入手。

**Q** 有一个小小的请求，就是龙哥你可以在《电软》中抽一个版面出来做一个《街机回忆录》的栏目吗？每期介绍一款游戏，让我们老玩家可以重温到当年街机厅里的经典名作，还可以让新的玩家了解到当年街机厅里的游戏有多精彩！

（恐龙猎人·屠龙者）

现在我们的"游戏的黄金"栏目，就是为了纪念以前的经典游戏作品而专门开设的。以后我们会在其中介绍之前各机种上的好游戏，当然也包括街机，希望能够让新老读者朋友们有机会重温一下当时的感觉。

**Q** 龙哥，有几个问题请回答一下：1、怪物猎人上线打是否需要日本的住址和电话，最好不要啦！2、XBOX上的忍龙会不会飞到PS2上，若不能，那我只能买了XBOX再打了。3、我们这里的XBOX竟然2000左右，那个女JS真是不要脸，你说要买吗？其实几家也差不多这个价，我看今年是打不到XBOX了。几道小菜请务必全部"吃"光，先谢了！

（江苏苏州　张翼）

1、遗憾的是，PS2联网游戏进行注册时是需要日本的住址及电话等有关信息的；2、从目前所知道的情况来看，"忍龙"暂时还没打算移植给PS2，毕竟微软的"金元"政策还是挺有效的；3、价格上的确贵了不少，买不买关键还在于你自己觉得值或不值。

**Q** 我想知道关于GBA掌机（俺只玩掌机，没有任何一台主机）上的"牧场物语"怎样才会不用一周能赚超多的钱，时间越短越好！

（兰州　"鱼"读者）

最快的赚钱方法当之无愧的就是"金手指"了（笑），"正道"的方法则是要通过经验看当时的作物组合了，不过估计这样的结果还是不能够让你满意的。虽然"牧场"系列我玩得不多，不过那种充满童趣的清新田园生活才是游戏的乐趣所在吧。




**Q** 现在我想买一部掌机，因为是菜鸟，什么也不清楚，请龙哥帮帮小弟。我想买一部价钱在250—350之间的掌机，最好是GBA，二手货也行。帮帮忙吧，小弟先道谢啦！顺便问一下GBA、GBP、GBC和GB之间都有什么区别？它们都有哪些操作键？请给小弟讲详细点（我是菜鸟嘛！）。

（江苏溧阳　刘晓晨）

这个价位即使是二手的GBA也需要好好地找了。看来你真该补补课了，即使是菜鸟，这种问题也太"菜"了点吧？你说的这些都是任天堂掌机GB大家族中的成员，按时间先后依次是GB（8位黑白厚机）－>GBP（GB的"MINI"版，通称薄机）－>GBC（8位彩机）－>GBA（32位彩机），此外SP是GBA的流行改良版，最新的NDS也即将推出了。



强烈期待EYE TOY版实况足球，不知一场比赛下来，玩家是否健在？？（昆明　郑骏铎）　呵呵，放心——如果真有EYE TOY版实况足球的话，也不至于踢一场比赛就挂掉吧？相信很多实况玩家本身就是很棒的足球高手，我自己也是足球用脚踢的次数比用手"踢"的时候多（笑）。建议各位读者朋友多多锻炼身体，身体是革命的本钱嘛。

## 包打听

一个好汉三个帮！中国玩家的团结互助精神将在这里得到最真实的体现，希望大家将之POWER MAX!

■最近我在玩寂静岭3是郁闷死了，我一直想得到那把无限弹药的机关枪，但是我已经5周目了，还是没有得到。真把我急死了，请大家帮帮我吧，小弟我非常感谢！（重庆 猪车）

■关于元气史莱姆的问题：敌人图鉴里第三篇最后一个敌人是什么？在哪抓？还有建筑物制造，第二篇最后一个是什么？用哪些道具？（内蒙古牙克石 ADA）

## 包回答

●上期口袋妖怪的问题：梦幻、雪拉比以及梦幻船票在正常游戏的情况下是无法得到的，主要是通过任天堂在日本的各种活动才能得到（我国玩家就没这个福分了）。除非——用金手指进行修改。（湖南 香瓜）

**Q** 本人最近正在玩（影之心Ⅱ），打到了戛纳—圣玛格利特岛就再也打不过去了，好像是地下室的门，我也不知道是什么了，对了，是牢房，有个门需要对数，从0到9，怎么对数也是过不去，急的我都不知道怎么好，只好给龙哥写信，现在正在郁闷中，没得玩了，不知道干什么好，请龙哥帮忙解答，在此感谢。

（辽宁 CS-LV）

刚从该游戏的攻略编辑口中套出密码是“864”，游戏的剧情攻略写得不错，建议大家好好读读，从日文的“地狱”中可以暂时解脱出来。

**Q** 1、我看到市面上有卖DC中文上网器和上网卡，它们是干什么用的？2、DC是多少位的游戏机？3、DC的游戏也有版本之分吗？4、DC手柄上的小显示屏是干什么用的？

（河北 韩焱）

1、因为DC可以进行上网对战，为了实现这一功能就需要上网卡等周边；2、虽然当初DC号称的是128位次世代主机，不过实际上只是一台32位的主机而已；3、有美版和日版之分；4、DC这款手柄当初设计的时候就是除了手柄的功能之外还能单独作为一个简单的便携机来使用（类似于PS的PDA），这个屏幕就是用来玩小游戏时用的。

**Q** 1、听说有一种名为GBA中文翻译卡的东西能把日、英文翻译成中文其准确率为100%！不知是否真有这种功能（如果真有这么厉害的话我就买一张）。2、由于自身的原因，我的手拿东西时间过长会流很多汗，我在玩GBA时由于怕汗水浸湿它，我都会在手上套个口袋之类的东西，要知道这样玩GBA很不好受，所以想请龙哥为我推荐一套能防止汗水侵入机器的GBA配件。3、我想请问一下SCE推出的PSP市场价大概为多少（我朋友说在4000元左右，不知这个价格是否可靠）？

（四川 范雨蛟）

1、要是真有这么强的东西存在的话，龙哥我第一个买！（笑）——这种东东的可信度极低；2、如果是这样的话建议买一个皮套套上即可，不过游戏时的手感可能会差些；3、估计是在1500－2000左右吧，4000块的话就真是天价了——除非索尼想自掘坟墓。

**Q** 神游机价格在多少左右才合理？买神游机有什么配件？是不是全部是中文游戏？软件价格规定在48元吗？

（广东 朱伟）

神游机的官方售价位598元，除了神游机本身之外包括中文说明书、电源、AV线以及神游卡。当然全是中文游戏啊，这可是它最重要的“资本”之一了。除了最初神游卡中附送的游戏之外，要想玩到新游戏需要去专门的“神游加油站”去更新，每款游戏48元。

**Q** 1、我的PS2主机是35000型用了快2年半了，大概在我玩了一年时间，我的主机平躺着读不出CD的游戏盘，尤其是实况CD盘平躺着根本读不出来。后来我把主机竖立起来结果读出来了，没办法玩实况的时候每次都要把主机立起来，DVD盘则没事都能读？2、小弟近期想购入行货PS2，请问龙哥近期有没有行货的好游戏出？行货PS2有没有网络服务？

（北京 无名人士）

1、PS2在设计的时候就是可以用来竖着摆放以进行游戏的，既然只能竖着读也无所谓啊，我就喜欢把PS2竖起来玩；2、近期行货PS2的“最新作”自然就是“魔颤2”（官方译名为“恶魔猎人2”）了。由于行货PS2在我国的销量目前还非常有限，条件还不够成熟，所以暂时还不会推行网络服务。

**Q** 我听说微软展示了全新游戏开发工具XNA，XNA是何东东？是不是游戏主机硬件还是其它的设备，好像电软没有这方面的报道，我还听说任天堂确认E3上会展出30款以上的NDS游戏，这是真的吗？龙哥，你能不能和主编大人谈一下，电软办一个“电软互动短信俱乐部”即游戏新闻、游戏排行榜、评刊这三个手机短信，我们读者就能更快的了解近日游戏界又发生了什么大事，也可以给电软提出好的建议，这样不是很好吗，你说是吧！

（广东顺德 火神突击队）

XNA是微软最新推出的一个游戏开发平台的简称，通过它，游戏厂商可以制作出包括游戏机、电脑以及未来的微软便携设备上的软件，其通用性、整合性以及便利性都相当之强，是微软进一步深入游戏业的一大利器！今年的E3展可谓是“掌机的E3展”，也是任天堂的NDS与索尼的PSP直接交锋的战场。双方都会公布很多的好游戏，大家看了一定会心动不已。通过短信方便读者与杂志进行互动的想法我们正在筹划中，相信不久后即可与大家见面，感谢你的建议，大家有什么好点子也不要客气啊！



↑ 利用XNA制作的画面之一，该平台不是单纯的强调高性能，而是侧重于各平台游戏的整合。

**Q** 我是辽宁一位玩家，虽有十几年的玩龄，但始终是一菜鸟。在两年前购入PS2和一款“脱狱潜龙”游戏，本人非常喜欢，可是到后期卡住了，因为本人对英文一窍不通，我很苦恼。门开关上写着Door requires 350 pounds to open，门上则提示为Activate the scale。我找几个人翻译，都译为需要350英镑修门，我疑惑，此游戏和金钱并无任何关系，谈何用钱，我已经被卡一年了，希望龙哥给予解答！

（辽宁葫芦岛 苗春财）

此处的“pounds”不是英镑这个货币单位，而是表示重量的“磅”。门上的提示就是要让你开启天平“scale”，应该是通过天平调节重量至350磅即可打开该门。“需要350英镑修门”？呵呵，即使是游戏翻译也得“理论联系实际”的啊。

**Q** 1、我的PS2现在只读D版，不读Z版，这是为什么？2、《幻想传说》中“冥空斩翔剑”怎么用？3、PSP值不值得期待呀？价格几何？请龙哥一定回答，我已经郁闷好几天了，三天没吃饭了，谢谢龙哥了！

（安徽蚌埠 小新）

1、这是X机后可能会发生的众多千奇百怪后遗症之一；2、想要使用“冥空斩翔剑”的话就需要当主角克雷斯的HP少到变红以后，L、R、A、B四键齐按即可使出，威力很大——更为关键的是，之后克雷斯在本次战斗当中就完全处于无敌状态了（GBA版的一个BUG）……3、PSP当然值得期待了，必将会与NDS有一番龙争虎斗！

## 龙门阵

金鳞岂是池中物，一遇风云便化龙

欢迎大家将游戏中的DIY小心得、小知识或是构想与灵感寄给“龙哥热线”，三教九流、五花八门，无所不包！

### PS2特殊故障案例之一

故障：起先是启动PS2时没有开机画面，复位1－－2次就正常了，玩游戏时正常。随着以后每次使用PS2时，复位次数明显增加，最后，怎么复位都没有开机画面了！以为是烧机了，拿到游戏店去修时，用游戏店的配件试机时，又一切正常了！！！以为是电源的原因，买一全新电源回家一试，又没有开机画面，知道主机没问题，就把PS2上的配件一样一样拔下来，最后找到原因，原来是我的原装记忆卡坏了，只要插着它，主机就不工作！这也算是一个特例了，希望广大玩友的主机出现问题时，先确认是不是配件的原因引起的，再送游戏店翻修，不要盲目送走，要是遇到JS，吃亏的就是自己了！——黑龙江大庆 H.T

**由于种种原因，PS2可以说是三大主机中最“娇贵”的一位了，各种各样的毛病也是千奇百怪、络绎不绝，让大家头疼不已。希望大家能把自己的一些小经验拿出来一起分享，造福广大玩家。**

小妹是你的饭斯，这可是我第一次写给你，客套话就不多说了，上月小妹买了台PS2，但这月出现了一些问题，玩实况7和九怨的时候怎么一直死机？PS2会死机吗？可我的是新机器啊！（江苏苏州 伊）出现这种情况多半是与D版有关，建议你重新买两盘试试。

请问DQ在FC主机上一共出了几代？现在是否还有卖的？（天津 陈鸿竹）FC上的DQ一共有四部作品，现在即使是组装卡带估计也不容易买到了。



www.vgame.cn



# 游戏新作情报

最新游戏大介绍

NEW SOFT LINE UP

Contents




责编/北斗


## 诺拉斯战士·回归战争

| PS2 | 厂商：SONY ONLINE | 发售日：2005年春 |
|---|---|---|
| | 类型：A·RPG | 价格：未定 | 其他：—— |

在前作中魔神因诺鲁克(Innoruuk)被英雄们打倒了，但是——这些不过是人们看到的表象而已。魔神的忠实走狗们又偷偷地把它复活了，为此，英雄们再次踏上了除魔之路。

游戏中新增了两个角色，并且每个角色的流程至少都有100个小时以上，此外还增加了很多新的道具。玩家在前作中的角色也能够在本作中使用，角色的最高级别限制为80级。游戏支持四人同时冒险。

不死的魔神再度复活！





## 麦法兰的恶魔预言

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2004年6月15日 |
|---|---|---|
| | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：—— |

游戏的故事发生在19世纪早期，整个世界逐步陷入混乱与疯狂，然而先知汉斯·积迦却知道这些只不过是永恒黑暗的序曲而已。为了把即将复活的魔王扼杀在摇篮里(汗)，先知召集了来自世界各地的最著名的四位除魔猎人勇闯地狱……游戏中将会与“世界明星”级的六大BOSS展开角逐：吸血鬼伯爵达拉克拉、人造人弗兰克斯坦、狼人、木乃伊、大海怪以及巫毒女王。

游戏中四位英雄将同时行动，但是玩家只能控制其中的一位，另外三位英雄则由电脑AI进行控制。每一位角色都拥有丰富的技巧设定以及效果各异的连续技。



↓虽然可以自由切换，但一次只能控制一个角色。



↑角色设定由再生侠的父父麦法兰进行担纲。

四位英雄勇闯魔窟

## 足球俱乐部2005

| PS2 XB | 厂商：Codemasters | 发售日：2004年秋 |
|---|---|---|
| | 类型：SPG | 价格：未定 | 其他：—— |

继前作去年在欧洲获得好评之后，Codemasters公司再接再厉宣布将于今年秋天发售系列的最新作——“足球俱乐部2005”。

绝大多数的欧洲顶级职业足球俱乐部都会在游戏中出现，其中包括米兰双雄、尤文图斯、曼联、利物浦、阿森纳等。

本作和以前一样仍然支持玩家自己原创球员。此外还更新了游戏的加速引擎和动作系统，同时将更加注重球队的整体配合。更多新要素会加入到游戏中来，足球FANS值得期待的一作！

足球魅力无极限！







↓这么近距离的任意球是得分的好机会！

## 激情职业赛车

| PS2 | 厂商：KONAMI | 发售日：2005年预定 |
|---|---|---|
| | 类型：RAC | 价格：未定 | 其他：—— |

KONAMI最近宣布了一款专门为PS2制作的赛车游戏“激情职业赛车”。据称，该作获得了官方的正式许可在游戏中进行完全仿真的模拟，同时将有来自40个不同厂商的名车登场。

与现在流行的大多数追求飚车爽快感的赛车游戏不同，本作更加注重驾驶者的经验与对实际情况的模拟程度。游戏中提供了数十条现实以及原创的赛道，不同的天气情况也会影响到比赛。此外，还加入了“可视重力系统”，重力的因素也会被考虑进来。





以完美模拟现实为目标

# 美式足球2005

PS2 XB | 厂商：EA | 发售日：2004年8月10日 | 类型：SPG | 价格：未定 | 其他：——

尽管最近因为版权问题而官司缠身，EA丝毫也没有游戏的开发步伐，美式足球的最新作即将正式发售。不同于上期我们介绍过的大学生联赛，职业化的水准与比赛激烈度更加的让人振奋！

厂商最近请到了美式足球2005的大明星雷·刘易斯作为本作的形象代言人。游戏中新增了队员的防卫战术，通过这一战术的引用将会使比赛更具策略性。而且这次EA可谓是真正的全机种出击了——除了当前流行的主机，甚至还有PS版。



充满野性的比赛

→一定要好好保住手中的皮球。

# 巴德传说

XB | 厂商：inXile | 发售日：2004年10月19日 | 类型：A·RPG | 价格：未定 | 其他：——

采用与"博得之门"、"诺拉斯战士"等游戏相同的引擎，本作将以微软在PC上著名的A·RPG大作"地牢围攻"为目标而制作。游戏中玩家将云游四方，召集志同道合之事一同展开冒险。不同于其他此类游戏，本作的主角巴德似乎是一个另类的家伙：这家伙的兴趣竟然是酒、女人和唱歌，而且除非有利可图，否则即使是世界末日也不能让他挪动分毫。

游戏请到了最近颇受欢迎的男演员卡利·埃维斯将为主角配音，相信他幽默风趣的话语一定会让游戏生色不少。

个性另类的男主角



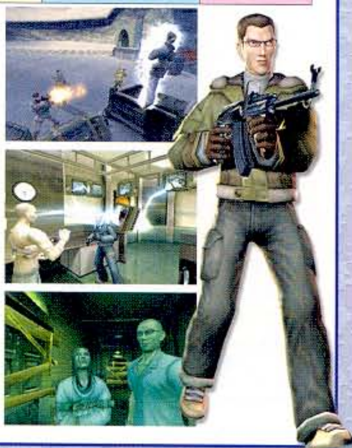
→人品差并不代表没有实力。

# 第二视角

PS2 XB | 厂商：Codemasters | 发售日：2004年 | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

以制作FPS闻名的英国游戏厂商Free Radical最近公布了一款动作游戏新作"第二视角"，游戏将由Codemasters发售。

游戏的主角约翰·瓦提克是一名精神学的研究专家，从精神病医院"脱狱"成功之后具备了某些神奇的能力，并开始了一段来往于过去和现在之间的奇幻冒险。瓦提克拥有五种不同能力：静止不动可以恢复体力，精神力冲击，通过意念移动物体，隐身和制造幻影。听起来相当有意思，希望游戏成品也不要让我们失望才好。



# 猫女

PS2 XB | 厂商：EA | 发售日：2004年7月23日 | 类型：ACT | 价格：未定 | 其他：——

猫女可谓是世界级的漫画明星了，由EA制作的游戏版本将会与电影同时上市。不同于大多数改编自同名电影却让人失望的作品，本作看起来的确不错。游戏中吸取了ACT动作游戏大作"波斯王子"的精华，并且加入了很强的格斗要素。

游戏一共有23关，将会包括几乎所有在电影中出现过的地点。除了可以用鞭子展开攻击之外，猫女还可以展开乱打性质的爽快攻击。

人气动画角色——猫女登场



↑在"蝙蝠侠"中登场过的猫女凭借其敏捷的动作和惹火的身材在欧美有着相当高的人气。

# 街霸纪念合集

XB | 厂商：CAPCOM | 发售日：2004年年底 | 类型：FTG | 价格：未定 | 其他：——




为了庆祝街霸15周年以及全球两千七百万的总销量，CAPCOM宣布将会在XBOX上发售一款"究极街霸2"与"超级街霸3·三度冲击"的合集。同时本作也将会是街霸系列在XBOX上第一款可以进行在线对战的作品。

游戏中提供了单人模式、双人对战以及训练模式。此外在"画廊"模式中，玩家可以欣赏到各角色的详细介绍、音乐欣赏以及"街霸2"系列的众多经典图片。作为格斗游戏的始祖，街霸在世界各国都相当受欢迎，也是CAPCOM的招牌作品之一。



街霸十五周年 经典作品珍藏

# 古迹之旅·黑暗钥匙

N-GAGE | 厂商：Bethesda Softworks | 发售日：2004年底 | 类型：A·RPG | 价格：未定 | 其他：——

又一款N-GAGE上的游戏公布了，那就是由Bethesda Softworks制作的"古迹之旅·黑暗钥匙"，"古迹之旅"系列的前两作分别为"抵御风暴"和"黎明之星"。

和前几作一样，玩家一开始可以从九个角色中选择一个展开冒险，他们分别是刺客、野蛮人、战斗僧侣、骑士、暗剑士、流氓、魔剑士、巫师和盗贼。为了寻找远古时代的宝物——黑暗钥匙而在3D的世界中展开漫长的冒险。



↑这只行动敏捷的大蜘蛛是游戏中的BOSS之一，并不容易对付！

为了找寻远古的神器 勇士们踏上漫长之旅

# NOTE 记事BOX 小编日常琐事记

最感动的事莫过于发生在身边的，最开心的事莫过于亲身体验的，最难忘的事莫过于铭刻在内心的，最搞笑的事莫过于发生在编辑们之间的……

责编：小沛

## 让我们一起分享编辑部里的故事

**专业医生向您郑重建议**：本期电击收藏中有三名极端犯弱分子，如果您有暴力倾向，那么观看之前请将自己绑在某固定物体上，以免一时冲动砸坏电视机！

将犯弱进行到底!!

## 4月30日













**大象**：一直为忽略大象登陆"BOX"跟我道歉的小沛同学今天歇了，编辑部几乎只有我一人上班，五一节提前放假是个传统，传统的另一面，就是总比周围朋友提前好几天结束休息。看着始终忙碌的办公室空无一人后清凉得有些"破败"，我下意识地在这脏乱差中，独自品味孤单的乐趣……突然电话铃声打破了这一寂静，"可能又是某位读者吧"，我自言自语。"喂，真是大象吗？我小沛啊，BOX的事还得说对不起，我不是故意封杀珍稀动物的……"

倒中……

## 5月1日

**小沛**：好不容易盼到了五一长假，谁知天气预报说前两天有雨，第三天刮风！看来老天爷是存心让我"闭门思过了"！于是我只能寻找游戏准备再次通关！

## 5月5日

**大象**：今晚，迎风流泪地跟朋友在后海聊天。感觉后海酒吧街已是能取代三里屯的好去处，碧波映灯笼，喧扰拂柳荫，后海虽属华北气貌，却有古时江南的风华。景致好，消费自然高。一份爆米花就得30。搓完之后，突然发现身边窗台还有一包开封的，左顾右盼，决定趁机了结这意外之财。意外的半袋爆米花又装了一盆，大快朵颐后，也没多交费，心中不免偷乐。路上，突然醒悟，半袋能装一盆，那前一盆不就是上半袋么？

**飞月**：5.1刚结束，就被雪人用能把唐僧都逼疯的唠叨催着写掌机迷的稿子。哼哼，过几天就该我发动能够毁灭ARMS的渣巴伏古逼着他写电软的稿子了，哦活活活活活！

**北斗**：最近开始钻研"HITMAN契约"，该游戏被定义为"17岁以上者向"，玩久了会让人颇为压抑。然而看到飞月试玩本作时一边批评游戏的暴力一边对手无寸铁的路人甲乙丙丁进行虐杀时，北斗无语了……

## 5月9日

**小沛**：天气一天天地热起来了！看着明媚的阳光，想想自己无谓地度过了五一，心在滴血……假期积累的工作让我有种透不过气来的感觉。只有期待E3能给我带来新鲜的兴奋感了！不知道NDS的双屏会是怎样的设计呢？

**飞月**：放假一天，我为了新买的电脑桌和其他家具也整整忙了一天。结果半夜11点突然想起来把朋友的生日给忘了，匆匆发短信去祝贺，结果被骂得狗血淋头无地自容-_-b。

**北斗**：哇哈哈哈哈！下午去火车站送走来北京游玩的朋友之后，顺便逛了一下最后一天的莲花池书市。完全出乎意料之外，竟然让北斗以超低价收到了"七龙珠"的全套漫画！感动的想哭，狂喜之余导致动作变形，被若干保安盯上了……

## 5月11日

**北斗**：从朋友那借到"变形金刚"的日版动画，看完五集之后，发誓终生不再看本片！无端端地硬要塞进一个小男孩当主角也就罢了，我们英明神武的擎天柱大哥竟然成了"火焰仔"——终于知道名作是怎么被糟蹋掉的了。

**大象**：歌中唱的好，"失去了才知道珍惜，我只喜欢你"（王力宏），星川明人带头的铁杆合作组消失了一阵后，终于回来了。这回两个熟悉而陌生的面孔，动作游戏见长的K1和画画为生的IC，为了"日文地狱电击版"，跟星川一同走到台前。仅仅5分钟的片子，却从早上9点，一直折腾我到下午一点。好在三人犯弱的精彩表演终于可以让我把丢人的事撂挑子了，苦点累点，认了。

**飞月**：太阳当头照，花儿对我笑，小鸟说，早早早，你为什么背上小书包？我去把班上，天天不迟到……

**PERFECT**：今天做出了DS第2个屏幕显示游戏地图，以及SE为DS开发半熟英雄的伟大预测，结果这些设想都在第二天变成了事实，想想真好笑。

## 5月12日

**雪人**：E3终于开了，NDS和PSP的神秘面纱终于揭开，其造型果然没有出乎编辑部众人的意料，而大家对两者的优劣讨论也就此展开，俺好像又回到了超任与MD大比拼的时代。不过，个人还是觉得软件质量的好坏和使用时间的长短才是双方胜负的关键。

**PERFECT**：E3正式开幕的前一天，终于见识到了PSP和DS的庐山真面目，编辑部立刻变得热火朝天。不过主机终究没有发售，孰优孰劣现在还不好妄下断言，但是我个人更看好PSP一些。毕竟自己是个喜欢看电影的游戏迷^-^。

## 5月15日

**雪人**：一年轻漂亮的MM来杂志社应聘设计师。于是乎，照排室内的未婚男性小编人数暴增，待该MM走后，人数骤减。某反应慢的小编挠头曰："这是咋的了，忽冷忽热的，小心非典啊！"

**PERFECT**：突然发现自己的桌子乱得有够像个"忙人"……

**小沛**：本期风林犯懒，特此提出批评！


## 电子游戏软件 NEXT 次回预告

来期发表



超级机器人大战MX 完全攻略

转生学园幻苍录 ——独期研究攻略——

大众高尔夫 国人最高研究

樱坂消防队 全攻略

特别



黄金奏鸣曲 独家解析你不了解的光辉内幕,敬请关注!

下期电软 特别不同




《电软》创刊十周年庆祝活动之出血大回馈

# 绝对有一套!!

买一送二大回馈:购合金装备索利德全金属雕像即送《花组浪漫夜》和《收藏哆啦A梦》




2送
买1

图片仅供参考,产品以实物为准

50元
即可拥有(总价值95.8元)的超值大回馈



- 合金装备索利德全金属雕像，定价:50元
- 三围:约10CM(高)x11CM(宽)x5CM(深)
- 表面高档电镀黑镍特种工艺
- 全合金材质精心打造，份量十足!
- 表情，造型都酷到极点!
- MGS迷必不可少的案头装饰精品!




- 机器猫漫画、动画、游戏、周边玩具、印刷品、生活用品、主题商品等……你见过的，没见过的，保证你嫉妒得抓狂!
- 精美特制机器猫百宝袋，可收纳手机、掌机、钱包、文具等，超可爱
- 176面全彩印刷，异形开本，定价:22元




- 经典大人气游戏动画樱花大战收藏纪念版
- 真正高品质双DVD，可切换中文字幕
- 花组圣诞公演，神崎瑾引退幕后，黎明之花，樱花大战历代预告片收藏……
- 樱大战迷你海报、折扇、人偶等收藏珍品
- 特制精美塑料盒，定价:23.8元

注❶ 邮购时请写明品种为“合金三合一”注❷ 全部纸箱包装,免挂号费,免邮费 注❸ 特价商品,VIP会员不享受另外优惠。

**邮购地址:北京安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:64472177 邮资全免**

直销启示

为方便读者购买，暂设北京、天津、太原三个直销点。自5月10日起这三地读者可直接联系购买，价格不变。

| | | |
|---|---|---|
| 联系地址:北京朝阳区甜水园北里图书批发市场130号 | 北京春城书社 | 电话:010-65010344 |
| 联系地址:天津南开区长江道90号图书批发市场五区19-20号 | 天津新兴书店 | 电话:022-27694099 |
| 联系地址:太原市建设南路699号图书市场1211室 | 太原迎泽建兰书店 | 电话:0351-7041968 |




《电软》创刊十周
年庆祝活动之二

# 有了陆行鸟 生活更神奇！
# 可爱又美丽 齐声喊酷毙！

最终幻想系列
最高人气角色之一

■鸟冠及尾部
均采用高档特
染无纺布

■眼珠为手工
镶嵌,活灵活现

■翅膀可
360度旋转

■全身金黄色短
毛绒富于光泽感

■嘴部及鸟爪
均为橙红色布
料,非常逼真

注:陆行鸟高约12厘米




附赠《陆行鸟精选音乐CD》
及《陆行鸟乐园》手册

外包装效果暂定，图片仅供
参考，产品以实物为准。



## 6月中旬全国限量发行,现已接受邮购

## 超值定价:19.8元

邮购另加挂号费3元（免收邮寄费和包裹费）
邮购时请注明品种为“金色陆行鸟”
邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011 联系电话：010-64472177



ISSN 1006-5032



邮发代号：82—648 统一刊号：CN 11—3505／TP

GAME SOFTWARE 2004年第13期 总第136期 电子游戏软件杂志社版权所有，翻印必究

电子游戏软件 Vol.136
地址:北京安外邮局75信箱 邮编:100011
E-mail:vgame@public.bta.net.cn 发行 电子游戏软件杂志社邮购部 TEL.(010)64472177
广告经营许可证:京西工商广字0055号 零售价9.8元